PEVIEWS PROPERTY OF THE PROPER

REVIEWS
WARIO LAND
DRAGON/BALL Z 2
FATAL/FURY 2

WORLD CUP USA '94, FI.F.A. SOCCER, SENSIBLE SOCCER CCUAL es el mejor?





iRegalamos suscripciones a TODAS las novedades de Nintendo! Asiserá

LE Juego para

Super Game Boy!

Trucos: Sky Blazer, Jurassic Park, Fatal Fury 2, Tazmania



8 - Next Level

14 - Entrevista

16 - World of Nintendo

20 - Alta Definición





Super game Boy



26 - Megaman X

28 - Jungle Book

30 - Cool Spot-

32 - Chaos Engine

34 - Barkley

36 - World Cup Striker





38 - Wario Land

44 - Concurso Wario

46 - Fifa Soccer

50 - World Cup USA





Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez Director: Juan Carlos García Díaz Directora de Arte: Susana Lurguie

Redacción: Javier Abad, José C. Romero (Traducciones) Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha Colaboradores: E. Lozano, D. García, S. Herranz, C. Frutos, E. Barral, A. Fernández, C. Alonso, Javier Castellote

Directora Comercial: María C. Perera Coordinación de Producción: Lola Blanco

Director de Administración: José Angel Jiménez Departamento de Circulación: Paulino Blanco

Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Pedidos y Suscripciones: Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. Depósito Legal: M-36689-1992.

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.
"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc.

Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas. TM, © y Go personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.





- **2-** Lo primero, ve directamente la página del concurso Wario. Verás qué regalos.
- **3-** ¿Ahorrando para "pillar" un Super Game Boy? ¡Bien hecho, que tampoco es caro!
- 4- Compra un cartucho de FIFA Soccer.
- 5- Y luego uno de World Cup USA 94.
- **6-** Nos han soplado que World Cup Striker no está nada mal. Echa un ojo a la preview.
- 7- ¿Necesitas más pistas para hacerte con Equinox?
- **8-** ¿Has comprado ya un ejemplar de Wario Land?
- **9-** ¿Habéis oido algo de la nueva máquina Nintendo de 32 bits?
- 10- Pues empezad a aguzar el oido.

- 12- Y Killer Instinct será todo un reto...
- 13- La mangamanía está arrasando.
- 14- Y a nosotros nos encanta la idea.
- **15-** Sigue leyendo, chaval, que se te ve en la cara que te está gustando esto.
- **16-** El lanzamiento de Turn & Burn en versión española es todo un rompedor.
- 17- ¿Te salen todos los trucos de NBA Jam?
- 18- ¿Qué opinas del modo gore en Mortal Kombat 2?, ¿habrá o no?
- 19- Haz un sitio en tu consola para recibir los 24 megas de Super Metroid y la ralea que viene detrás.
- 20- ¡¡Al rico verano Nintendo!!
- 21 Por estas fechas es posible que esté

- **22-** Un momento de respiro, y para ir al lavabo.
- **23-** Hay un juego que se llamará Dragon y que no deberás perder de vista.
- 24- Será en septiembre cuando salga.
- **25-** Es el día en que sale a la calle Hobby Consolas. Harías muy mal en perdértela.
- **26-** Para este día sería imperdonable que no tuvieras entre manos la versión Pal de Dragon Ball Z II.
- 27- jjSecret of Mana! jjBien!!
- 28- Compra Tetris II, y todos los colores.
- **29-** Si quieres todos los trucos del mundo, suscríbete a esta revista.
- 30- Ya estamos fuera...

BIGN



¿Dolores de cabeza? ¿musculares? ¿fiebre? ¿malestar general?... ¡Big N es la solución! ¡Con Big N adiós al dolor! Una sesión mensual de Big N -que le permitirá opinar libremente, decir las barbaridades más impresionantes y desfogarse a gusto-, y olvídese de los problemas psicológicos para siempre.

Mi máquina se larga

¿Qué pasa Big N? Mi queja es la siguiente: el abandono que Nintendo hace de sus máquinas. Me explico. Cuando Nintendo sacó la Super, fue algo genial, pero por otro lado ha supuesto el abandono de los 8 bits. En cierto modo es lógico, porque lo nuevo siempre sustituirá a lo antiguo.

Cuando salga a la luz el esperadísimo Proyecto Realidad, ¿qué pasará con la Super? Pues creo que a la larga, lo mismo que con los 8 bits. ¿Porqué? Porque Nintendo sólo tiene en mente sacar la máquina más alucinante del mercado

(...) y no se preocupa de lanzar accesorios para que las máquinas que ya están en el mercado no se queden abandonadas. ¿Tú qué opinas, Big N?.

Juan L. Galiardo No muchos años. Madrid.

Big N. - Que yo sepa y desde que el mundo es mundo, el tiempo ha significado cambio. Un Seat 600 dió paso a un 124, éste al modelo SPORT, después salió un 128, luego un 131, un Ibiza, un Toledo... y yo qué sé. Es lógico que la técnica evolucione y que tanto el mercado como el comprador se sepan adaptar a los cambios.

En esas estamos en el mundo de las consolas, sólo que más velozmente. Es decir, que los acontecimientos tecnológicos se producen con más rapidez. Y eso no sólo no es malo, sino muy bueno.

En cuanto a la última parte de la pregunta, ¿por qué crees que Nintendo ha lanzado el Super Game

Boy?

Más ejemplos de censura

¡Hola Big N! Acepto tu invitación sobre que mandemos cosas curiosas y relacionadas con la censura

en los videojuegos. Por ahora sólo he encontrado dos cortes más que los que tu ya sabes, pero seguiré buscando.

En Super Parodius, en la pantalla donde te tienes que abrir camino disparando a miles de perlas de colores, en la versión japonesa aparecen al fondo estatuas de mujeres casi desnudas, que en la versión Pal no están ni por asomo.

También en Prince of Persia, otro juego de Konami, hay diferencias entre las versiones Pal y chinaka. Por ejemplo, la introducción de la versión Pal está a medias. En la versión japonesa, después de que los soldados te separan de la princesa se ven unas secuencias de cómo meten en los calabozos al príncipe y hasta le torturan.

Maestro Yoda.

Dice que inmune total. Planeta Dagobah.

Big N.- Acepto los envites amigo Yoda. Ahora mismo me pongo a investigar la credibilidad de tus palabras, que con eso que llegan de tan lejos no sé

Lo + fuerte del mes

¿Publicidad para enanos?, ¿o para "adultos"?





A nosotros, la publicidad con recochineo que Sega hace contra la gran N nos parece infantil, estúpida, desleal y que no viene a cuento. (...) Nintendo no hace nada parecido, lo que nos enrogullece, dejando bien claro la seriedad de nuestra afamada compañía. Pero claro, eso es un arma de doble filo, porque suponemos que esta seriedad haga tomarse demasiado en serio aspectos como el de la violencia, lo cual casi obliga a considerar a los usuarios de SNES como "enanos de teta". (...) En fín, ésta es nuestra opinión, aunque siempre hemos considerado que la "superioridad está en Nintendo".

DJ McArio & Doctor KK. Nunca sé los años. Murcia.

Big N.- Es increíble lo definitiva que resulta para muchos de vosotros una página de publicidad. Andaba yo pensando que esas cosas pasaban más desapercibidas y que sólo las que adoptaban forma de catálogos comprimidos de cosas os ponían las pilas. Pero no, error que me apunto. No sólo os duelen las comparaciones, sino que clamáis por su abolición. Me apunto a la movida. Y quiero dejar claro que lo hago por no dejar a la altura del betún a la otra compañía: siempre ganaríamos. Y también lo hago porque me parece mucho más creativo algo tan simple como un "Si le, no le" que increpar a los demás buscando el no sé qué. De todas formas tampoco, y en eso estoy con vosotros, quiero publicidad para bebés. Sé perfectamente que sois los que compráis y que a vosotros hay que conquistaros con algo más de imaginación. Seguro que la echarán, chicos.

fuerzo es de los buenos y más de uno debería fijarse en este espejo y, por un lado, buscar, recortar, enviar, y por otro, no acomplejar a los europeos y Paleros del mundo y hacer conversiones como Dios manda.

¡Que lo queremos en español!

Verás, soy una consolera de 41 años, y no entiendo el inglés. Al principio de tener la consola a mi hija y a mi nos dejaron el juego Zelda, y la verdad es que para terminarlo sudamos tinta. Por eso pediría a las personas responsables de los juegos que los tradujeran al español, pues me parece a mi que so-



mos bastantes los que no entendemos el inglés y no es cosa de ponernos a estudiarlo ahora. En este momentos hay en el mercado juegos tan buenos como Secret of Mana, pero están en inglés y tampoco es cuestión de tener el diccionario al lado continuamente(...)

Montse Bayona. 41 años. Manresa.

Big N. - Big N tiene buenas noticias. Secret of Mana no te obligará a usar diccionarios, porque además de ponerte en bandeja un versión Pal de chuparte los dedos (a final de año), te agasajará los sentidos con frases en cristiano. ¿Y porqué Secret Of Mana sí, y otros no? Bueno, eso depende del esfuerzo que haga el distribuidor, de lo duros de pelar que sean los programadores y, casi siempre, del tema económico. Veréis, para que una compañía de las grandes acepte recolocar textos en spanish, hay que pedir muchas copias (en algunos casos más de 60.000). Y esas elevadas cantidades no tienen salida en nuestro actual mercado: casi en crisis permanente. Así que no penséis que no se traen cosas en español porque no se quiere, y animaos a comprar o por lo menos a crear expectativas de compra.

Parentescos equivocados

Me dirijo a tí para realizar una pequeña crítica a un miembro de la redacción de Nintendo Acción.

La pregunta del mes



Erótico, que te quiero erótico

Hola, os escribo en nombre de unos compañeros que tenemos algunas preguntas para vosotros. Ante todo que te quede claro que nuestra media de edad es de 30 años y que somos tan adictos a los juegos y tan eficaces a la hora de terminarlos como cualquier chaval. También quería decirte que tenemos entre todos más de 60 videojuegos y 4 consolas Super Nintendo, y que jugamos en un local que hemos alquilado sólo para reuirnos. Nuestra pregunta es la siguiente: ¿existe o está en proyecto algún juego erótico estilo PC? Y apostillamos que si no hay, la verdad es que se lo tendrían que pensar porque de 20 años para arriba y a ciertas horas de la noche a uno le tira más un SEXTRIS que un Mario.

Karlos. Ni idea de la edad. Guipuzcoa.

Big N.- Pero esas cosas se pasan con un duchazo frío, karlitos. Por lo menos antes, y donde yo vivo. Además, tenemos una edad... para no vacilarnos, ¿verdad? Bien, que el gran público sepa no existe ni un sólo artificio erótico camuflado en algún chip circuitero. Hay cosas que enseñan más o menos, aunque de indudable certificado de monjería. Eso, el gran público. Los que vamos más de apocalípticos que de integrados sabemos que circulan por Japón (gracias chaval, sin tu carta no voy a ningún sitio) unas demos muy subiditas de tono, algo así como maxi-singles en plan cartucho con desnudos integrales y escenas harto difíciles de concebir. Por cierto, una de las implicadas en el striptease de famosas es Chun Li.

No dudo de la profesionalidad del que hizo el reportaje preview de Dragon Ball Z 2, pro por lo que a este estupendo manga respecta, no tiene ni idea, visto, lo cual, me decidí a escribir a la redacción y aclarar unos puntos.

Cual no fue mi sorpresa cuando al abrir la revista descubrí ¡¡la noticia del siglo!! Gokuh y Vegeta son ¡¿hermanos?! Voy a aclarar lo que sabemos los aficionados a este manga. El padre de Gokuh es, o mejor, era Bardak un Saiyan de segunda categoría pero muy poderoso que murió ante Freezer en la lucha por la defensa del Planeta Vegeta (planeta de

los saiyanos). Por otra parte, el padre de Vegeta era el Rey Vegeta, que también murió a manos del Emperador Freezer.

Así pues, según la preview o bien tenían madre común (eso lo desconozco) o bien ahí había líos de los grandes. (...) Por lo tanto, ¡¡notición!! la madre de Gokuh y Vegeta es la misma. Gracias por la "primicia".

LLorena Soto i Gil.

BIG N. Esta bien, cuando se producen meteduras de pata como ésta no queda más remedio que re-

BIGN

conocerlo. Un pequeño (¿o gran?) desliz en el trabajo del redactor que hizo ese texto provocó que Gokuh y Vegeta gozasen por un mes de un parentesco que no es tal en la realidad. Menos mal que gente como tú se encarga de ponernos en el buen camino. Nos reconforta que lleguen cartas así, porque eso demuestra que leéis la revista con interés. De todas formas, tampoco es para ponerse así, hombre. Un fallo lo tiene cualquiera.

Moratal Kombat portátil

Estas navidades me he comprado la Game Boy, ya que yo quería una consola portátil y con buenos juegos. (...) Querría preguntar por qué algunos juegos muy buenos de la Super Nintendo no los pasan a la portátil: por ejemplo, Street fighter 2, Sensible Soccer, Virtual Soccer, etc. Espero tu respuesta Big N.

También quiero objetar una cosa. Esta Semana Santa la he pasado en busca del Mortal Kombat, que por cierto me ha resultado imposible. Fui a Hipercor y me dijeron que no estaba en Game Boy, me enfadé mucho porque hace poco tiempo lo había visto en Nintendo Acción. Más tarde fui al Corte Inglés y tampoco estaba.

Lo mismo paso en FNAC. Mi último recurso fue convencer a mi tía de que me llevara a un Centro Mail (donde siempre acabo comprándome los juegos), pero me dijeron que se había agotado. ¿Tan escaso es el videojuego Mortal Kombat? ¿O es que ya lo van a quitar de las ventas?

José Angel Cascón Edad.

BIG N. Respecto a la primera pregunta te diré que lo que ocurre es no es fácil pasar un juego de 16 megas, con una calidad gráfica muy alta, a un cartucho de Game Boy con mucha menos capacidad. Además, si aun así las compañías lo hiciesen y el resultado no alcanzase la calidad suficiente, vosotros seríais los primeros en criticarlos, ¿o no?

La respuesta a la segunda pregunta, la referente al Mortal Kombat para la portátil, se encuentra en los problemas que surgieron entre compañía y distribuidora. Resueltos estos, cuando Buena Vista se hizo cargo de la distribución todo volvió a la normalidad. Otra cosa es que no hayan puesto muchas unidades a la venta o que se hayan agotado muy rapidamente, que todo puede ocurrir.

La súper carta

Lo que opino sobre el precio de los cartuchos



Os escribo para dar mi opinión sobre el tema del precio de los juegos. A mí me parecen muy caros, pero creo que habría que hacer una puntualización. A continuación doy una explicación sobre cada distribuidora y sus juegos: Nintendo España: Sus precios son en general muy buenos, aunque haya algunos que se salen de lo normal (Street Fighter II Turbo, Mickey, Aladdin). Habría que darles las gracias.

Arcadia: Desde que se hizo con las licencias importantes del software, los precios se han disparado y es imposible hacerse con algunas joyas. A esta compañía no le doy nada de gracias.

Columbia TriStar Home Video: Esta compañía se merece todo mi agradecimiento. Y lo va a tener mientras siga con sus lanzamientos de primera clase (...) No pasan de 9500 pts., menos dos juegos que eran un poco malos pero se les perdona, porque no nos obligaron a hacernos con ellos.

Bandai: A esta compañía se le puede reprochar un poco el precio de los cartuchos, pero se le puede perdonar por traer el juego más esperado por todos los nintenderos: Dragon Ball.

Luego hay otras compañías como DRO, SPACO o BuenaVista que no tienen mucho que distribuir pero que, a excepción de la primera, las otras dos son un poco careras. (...)

Ricaro López Rubio. Unos 16 años. Madrid.

Big N.- ¡Vaya repasito por el mundo de las distribuidoras que te marcas, chaval! Se nota que estás puesto, ¿eh? Pero bueno, no cantes victoria porque no es oro todo lo que reluce.

La cuestión precio varía un pelín conforme a la compañía que ponga a la venta el juego. En Nintendo, por ejemplo, se pueden permitir perder algo de margen porque, al fin y al cabo, son filial de la gran N japonesa. Pero distribuidoras pequeñas como Arcadia, que se juegan un montón de dinero comprando producto y asumiendo el riesgo de quedarse con un stock pagado, o de someterse a subidas de dólar o yen, tienen que exigir en la medida de lo posible a su producto. Además, por si no lo sabes -y tampoco quiero convertirme ahora en el defensor de las distribuidoras, pero es justo decirlo- los beneficos de un cartucho están muy

las distribuidoras, pero es justo decirlo-, los beneficos de un cartucho están muy divididos y precisamente no son las distribuidoras las que se llevan la parte más grande del pastel.

Por otra parte, como bien le atribuyes a una compañía de las que has mencionado, nadie te obliga a comprar nada. Es decir, que este razonamiento valdría para todas.



A partir del número que viene HABRA **REGALOS PARA TODOS**



Una revista no sería nada sin la fidelidad de sus lectores, y en Nintendo Acción lo tenemos muy presente. Por eso, y para expresar nuestra gratitud por la cantidad de cartas que recibimos cada mes, hemos decidido aumentar los regalos que otorgamos a aquéllas que tienen la suerte de salir publicadas.

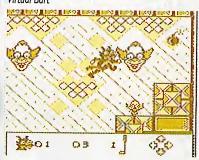
A partir del número que viene, las cartas y los dibujos que aparezcan en la revista seguirán teniendo como obsequio los clásicos llaveros que ya obran en poder de muchos de vosotros, y que se han convertido casi en objeto de culto para los aficionados al mundo Nintendo. La novedad residirá en que el que consideremos mejor dibujo de cada mes recibirá una magnífica mochila de Super Mario, en reconocimiento a sus dotes artísticas. Los cinco mejores trucos que lleguen a nuestra redacción se verán, por su parte, recompensados con unos guantes especialmente diseñados para jugar sin que los dedos acaben doloridos..

Confiamos en que os gusten y os animamos a que sigáis escribiéndonos a un ritmo tan alto como lo habéis venido haciendo hasta ahora. Desde aquí os prometemos leer todas vuestras cartas y atender las que nos sea posible.

Ya sabemos su calendario de novedades

Buena Vista - Acclaim, un tándem muy productivo





Itchy & Scratchy

ción las fechas de salida de los próximos juegos de Acclaim que Buena Vista tiene previsto distribuir en España. Para empezar, agosto será testigo de la salida de Itchy & Scratchy para SNES y GB, y de Monster Truck y Maximun Carnage para los 16 bits de Nintendo. Septiembre será un mes difícil de olvidar, pues para esas fechas se anuncia la aparición del esperadísimo Mortal Kombat 2 en todas las versiones. Finalmente, los Simpsons serán las estrellas en octubre, gracias a la aparición de Virtual Bart para Super Nintendo.

Han llegado a nuestra redac-

Calidad y cantidad en sus próximos **lanzamientos**

No os perdáis lo último de Nintendo

Nintendo España no se marcha de vacaciones este verano. La mejor prueba de ello es la lista de novedades que tiene prevista a partir del mes de septiembre. Atentos: Super Metroid, Pack Atack, y los es-

peradísimos Stunt Race FX y Seret of Mana (quizás en castellano) para SNES. Los entrañables Pitufos en Super y Game Boy, y World Cup Striker y los coloreados Donkey Kong y Tetris 2 para GB.







Spectre y Time Trax ya están a la venta

Dro presenta una pareja de lujo





Spectre y Time Trax son los nombres de los dos últimos programas distribuidos por Dro en nuestro país.

El primero, versión para Super de un aplaudido juego de PC, se trata de un arcade futurista con gráficos poligonales en **3D** y la opción de dos jugadores, con el que Gametek quiere dejarnos alucinados.

Time Trax, una creación de Malibú Games, es una mezcla de acción y plataformas contenida en 8 megas. En él se narra la aventura de un policía del futuro que es enviado atrás en el tiempo (al año 1994) para acabar con un imperio criminal.

Por supuesto, tendréis cumplida información de ambos en no mucho tiempo. Palabra.



Las principales compañías desvelaron sus novedades

Así fue el último ECTS

Como ya os adelantamos en el número anterior, los pasados días 10, 11 y 12 de abril se celebró en Londres la edición de verano del ECTS, la mayor Feria europea de videojuegos. Por esta vez, y sin que sirva de precedente, las compañías que se dieron cita en el Bussines Design Centre londinense nos dejaron un sabor agridulce (parece que están a la expectativa. La crisis, ya sabéis), pero de todas formas se pudieron ver cosas bastante interesantes que os pasamos a comentar.

Comenzamos por Nintendo, que por algo es la número I. La mayor novedad que se guarda la Gran N para meses venideros es el codiciadísimo Stunt Race FX, un juego de carreras que marcará el debut del chip Super FX. Aunque también podríamos citar títulos como la tercera entrega de Mega Man para la pequeña Game Boy, la reaparición del entrañable Pac-Man en la N.E.S. y la presentación de su versión femenina, Ms. Pac-Man, en la portátil de Nintendo.

Otra de las grandes, **Ocean**, también mostró cosas dignas de reseñar. Ahí están, sin ir más lejos, **The Shadow** (una adaptación

para SNES de las aventuras de un personaje que nació como protagonista de un serial radiofónico allá por los años 30), Green Lantern (un arcade protagonizado por Linterna Verde, un superhéroe que figura en la plantilla de DC Comics), y Mario Andretti (un juego de carreras que traerá como aval el nombre del campeonísimo piloto









Stunt Race FX



brasileño). ¡Ah!, por cierto, los amantes de la acción tampoco debéis perder el rastro de la versión del celebrado Desert Strike para Game Boy.

Seguimos con Virgin, que también tuvo su stand en la feria londinense. Entre las próximas novedades previstas por la compañía inglesa, se encuentran dos programas con sello Disney: The Lion King, basado en la última película de la factoría de sueños, y Beauty and the Beast, la maravillosa historia de la Bella y la Bestia llevada por fin al mundo del videojuego.

Eso sin olvidarnos de otro título peliculero protagonizado por Stallone, **Demolition Man, la segunda parte de Super Bomberman, Cannon Fodder** (un juego de ambiente plenamente militar) y tres cartuchos de corte deportivo: **Smash Tennis, Jammit** (baloncesto callejero para la Super) **y Goal**, un nuevo título futbolero.

Sunsoft, por último, también tuvo su hueco en este ECTS. Como muestra valgan los nombres de Speedy Gonzales, Superman-The Death & Return of Superman (un cartucho que in-

daga en la reciente "muerte" del hombre de acero),
The Pirates of Dark
Water (del que ya os hemos dado algún dato anteriormente) y el deportivo
Super Ice Hockey, todos para Super Nintendo.

La próxima cita del ECTS será en otoño, y allí estaremos una vez más para contaros todo lo que os pueda interesar. Mega Man y Street
Fighter II dan el
salto a la pantalla
CAPCOM
CONVIERTE
A SUS
ESTRELLAS
EN ACTORES
DE LUJO



Dos de los títulos emblemáticos de Capcom, Mega Man y Street Fighter II, van a convertirse dentro de unos meses en estrellas de la pantalla. Esta fantástica noticia ha sido posible gracias al acuerdo al que ha llegado recientemente esta compañía con Bandai America y Sony Music Entertainment, que posibilitará que ambos programas sean llevados a la televisión y el cine respectivamente.

En el caso de **Mega Man**, el héroe azul protagonizará este **otoño** una **serie de dibujos animados para televisión** basada en sus aventuras. Esperemos que sus primeros episodios no tarde mucho en aparecer por aquí.

Los luchadores de **Street Fighter II**, por su parte, darán el salto a la pantalla grande hollywoodiense con una **película de acción** cuyo presupuesto rondará la bonita cifra de **34 millones de dólares**. Un magnifico anime, sin duda.

Con semejantes actores, los resultados seguro que serán espectaculares. Ya estamos deseando verlos...



Saldrán a la venta a finales de verano PRONTO PODRÉIS CALZAROS UNAS NINTENDO

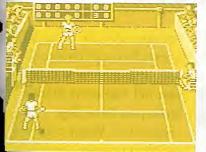


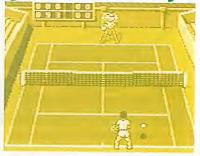


Estas bonitas zapatillas deportivas que veis en la fotografía forman parte de la **línea de calzado Nintendo**, un nuevo producto que saldrá a la venta en nuestro país aproximadamente **en los meses de septiembre u octubre** y que será **distribuido en exclusiva por MXM Distribuciones**.

Por el módico precio de 6.500 pesetas podréis vestir vuestros pies con unas botas que llevarán el nombre de vuestra consola favorita y la imagen del inigualable Mario en la solapa. Además, por si ése no fuera suficiente aliciente, el calzado Nintendo presentará un moderno diseño americano realizado en piel, con lo cual pisaréis con más estilo que nunca. Ya sabéis, pronto podréis lucir el estilo de vuestras Nintendo.

Versión Game Boy del juego que lleva su nombre Connors gana su mejor título







El mejor tenis del mundo va a estar presente **en las pistas de la Game Boy** gracias a **Ubi Soft** y su última novedad, **Jimmy Connors Tennis.** Después de su debut en Super y N.E.S., el gran campeón es-

tadounidense presenta ahora en la portátil un juego con el que podréis disputar los más prestigiosos torneos del circuito mundial sin salir de vuestra portátil. Incluso tendréis la oportunidad de jugar apasio-

nantes partidos con un amigo si os hacéis **con un Game Link.**

Jimbo se merecía un título con su nombre. Ahora sólo nos queda esperar que aparezca lo antes posible en nuestro país.

Double Dragon V, Troy Aikman NFL Football y Fun'n'Games Tradewest dio a conocer sus próximas novedades

Dentro del plan de lanzamientos de Tradewest para los próximos meses, se encuentran títulos como Double Dragon V, un juego de lucha que supondrá un nuevo capítulo en la historia de los hermanos Billy y limmy Lee. Los aficionados al fútbol americano, por su parte, sabrán apreciar las cualidades de Troy Aikman NFL Football, un simulador que tendrá el nombre del famoso jugador como principal garantía. Final-





Double Dargon V

mente, **para los más pequeños** Tradewest tiene preparado **Fun'n'Games**, un cartucho con el que los niños entre 4 y 8 años podrán, entre otras cosas, **pintar y componer diversas melodías musicales**. Esperamos que muy pronto podamos disfrutar con todos ellos.

Yogi Bear y Empire Soccer, sus próximos lanzamientos Arcadia prepara un verano caliente

Entre los lanzamientos previstos por Arcadia para los próximos meses se encuentran dos títulos que prometen pegar muy fuerte. En primer lugar, Yogi Bear, un cartucho de plataformas protagonizado por el conocido oso de los dibujos animados. Y en segundo, Empire Soccer, un programa futbolero que se une a la ya larga lista de juegos surgidos al amparo del Mundial.





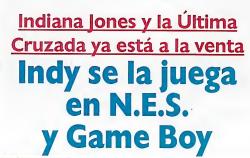
La compañía inglesa prepara nuevos títulos Gremlin se pone las pilas



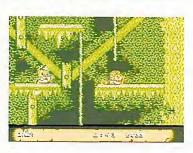
Little Divil

La máquina de hacer juegos está a pleno rendimiento en la **factoría Gremlin**. Entre los cartuchos que prepara para los meses venideros se encuentran títulos como **Jungle Strike**, secuela del famoso Desert Strike que se desarrollará en Centroamérica, **Little Divil**, juego de plataformas que tendrá como protagonista a un diablillo, **y Top Gear 3000**, que transportará el mundo del automovilismo al siglo XXIV.

Por cierto, se rumorea que están trabajando en el **Nigel Mansell's Indycar Racing.** ¿Será cierto?







Los amantes de las aventuras cinematográficas ya tienen a su disposición la adaptación que Ubi Soft ha hecho para N.E.S. y Game Boy de Indiana Jones y la Ultima Cruzada, tercera entrega de la trilogía del aventurero profesor. La llegada del indomable Indy a estas dos consolas Nintendo está presidi-

da por **las plataformas**, que acompañan a nuestro héroe a través de **seis apasionantes niveles**. Por supuesto, esperamos daros buena cuenta de ambas en los próximos números de vuestra revista favorita.



Vienen de la mano de Sony Tres éxitos para el verano

Sony tiene previsto que a mediados de verano (julio-agosto) estén en la calle tres nuevos títulos. A saber: Claymates para Super, y Lawnmo-

ver Man y Battletoads & Double
Dragon para Game Boy. El primero
de ellos será un cartucho de plataformas
realizado con la técnica Claymation,
que recrea la forma y
movimientos de objetos de barro. Lawnmover Man estará basado en los escarceos
con la realidad virtual
que pudimos ver en





la película **El Cortador de Césped,** mientras que Battletoads & Double Dragon será un beat'em up en el que compartirán pantalla y enemigos **las famosas tortugas con los hermanos Billy y Jimmy Lee.**

Super Nintendo
 + 2 mandos
 + FIFA Soccer
 = 23.900 ptas.
 ATENCIÓN A
 ÉSTA OFERTA



Atención, amigos nintenderos, porque tenéis ante vosotros una ocasión única. Si dentro de vuestros planes entra el compraros una Super Nintendo y además os gusta el fútbol, estáis de enhorabuena. Cuando leáis estas líneas ya debe haber salido a la venta el nuevo FIFA Pack, un lote distribuido por Nintendo España en el que se incluye una Super, dos pad y el FIFA International Soccer, sí, ya sabéis, ese cartucho que está considerado como uno de los mejores simuladores de fútbol del momento.

Esta oferta, que ya de por sí resulta atractiva, se convierte en una auténtica ganga para vuestros bolsillos cuando se descubre que el precio del conjunto es de 23.900 pesetas. Pocas veces se dan oportunidades como ésta: la 16 bits de Nintendo y uno de los juegos más buscados a un precio lo suficientemente asequible como para no dejarla escapar.

Hablamos con la directora de marketing de Nintendo España Escarlata Loncan: «1995 será el año de Nintendo»

Si quieres saber de qué va el Super Game Boy, qué es lo último que se conoce sobre el Proyecto Realidad, en qué está trabajando ahora mismo Nintendo y hacia dónde camina la compañía de Mario, lo mejor sería que no te perdieras esta entrevista. Escarlata Loncan, directora de marketing de Nintendo España, te desvela todos esos interrogantes en 4 páginas

cargadas de información de última hora y alguna que otra primicia.



Escarlata Loncan tiene una larga carrera a cuestas en asuntos de marketing. El cine, luego ERBE y ahora Nintendo España, donde ocupauno de los cargos más ressponsables de toda empresa: directora de marketing.

El espíritu tecnológico

Nintendo Acción: Hablemos sobre el Super Game Boy. ¿Cuándo sale a la venta?, ¿cuánto va a costar? y ¿a qué público va dirigido?

Escarlata Loncan: Lanzaremos Super Game Boy en septiembre, a un precio que aún está sin determinar. De todas formas, puedo avanzaros que se acercará a lo que cuesta ahora un cartucho de Super Nintendo: unas 12.000 pts. Va dirigido a tres tipos de público: aquéllos que tienen Game Boy y Super Nintendo, aquéllos que tienen Game Boy y no saben qué 16 bits comprarse, y aquéllos que tienen Super pero no portátiles y ven la oportunidad de jugar con los cartuchos GB en su 16 bits.

N.A.: ¿Qué previsiones de venta tienen?

E.L.: Creemos que se puede vender muy bien. Hemos estimado unas 50.000 unidades entre septiembre de este año y enero

N.A.: ¿Qué juego será el primero en utilizar los 256 colores de Super Game Boy? **E.L.:** Tetris 2.

N.A.: Creíamos que iba a

ser Donkey Kong...

E.L.: Donkey Kong será el segundo en aparecer. Como bien supondréis, Tetris 2 ya está disponible en Estados Unidos y en Japón, pero en versión monocolor portátil. En Europa, por contra, se ha pospuesto el lanzamiento porque se está reprogramando para que salga con todos los colores en pantalla. Habrá que esperar hasta el mes de julio.

N.A.: ¿Y cuánto costará?

E.L.: Creo que lo mismo que un cartucho de Game Boy, es decir, entre 4.000 y 5.000 pts. Al alcance de cualquier bolsillo.



Se había pensado en Donkey Kong como primer juego diseñado para Super Game Boy. Se le ha adelantado Tetris 2, pero aún así estamos deseando ver a este monstruo en 256 colores.

N.A.: Hemos oído por ahí que hay planteado un Proyecto X para principios de 1995. ¿Puede confirmarlo?

E.L.: Sí, pero en este momento no puedo deciros nada. Tan solo que sepáis que no se trata de una Super Nintendo, ni de un paso intermedio entre ésta y el Proyecto Realidad, ni tiene que ver con nada. Será una máquina de jugar, una máquina muy buena que saldrá en Japón durante el primer semestre de 1995. O sea que hablamos de un año... o más.

N.A.: ¿Cuándo se podrá ver algo del Project Reality?

E.L: En el CES de Chicago. Allí veremos Killer Instinct y un prototipo de la máquina recreativa. Parece que Nintendo va por delante de los planes y que la gente está muy entusiasmada. A finales de año se comercializará la recreativa, y es bastante probable que para los últimos meses del 95 se venda en España la versión PR doméstica. Aunque seguimos sin ver nada de ella.

N.A.: ¿Ha dicho Killer Instinct?, ¿ése será el primer juego que salga para PR?

E.L.: Sí, además es Rare la compañía que se está encargando de su programación. Y desde luego, será el primero pero no el único. Por lo que sabemos, el PR saldrá arropado por una buena cantidad de cartuchos.

así estamos deseando ver a este monstruo en 256 colores.

N.A.: ¿Quién podrá programar sobre PR?

E.L.: Según nuestras noticias, cualquiera de los actuales licenciatarios de Nintendo podrá presentar proyectos para programar en Proyecto Realidad. La mecánica será la misma que en el caso de

Super Game Boy. Se le dan las especificaciones técnicas a cada grupo de programación y ellos se encargan de hacer el mejor trabajo.

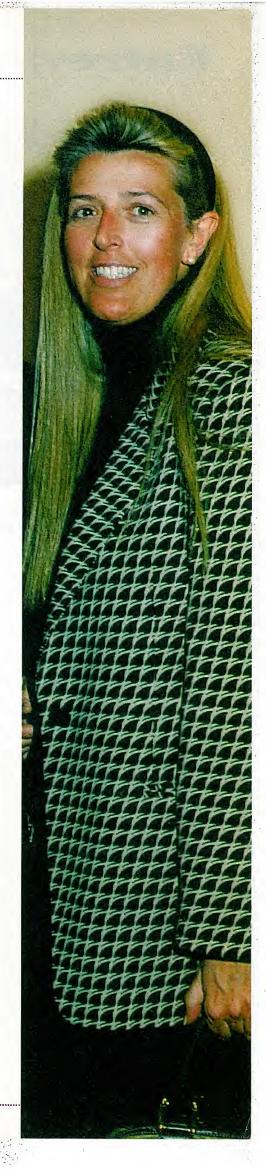
N.A.: Nintendo no permitía la utilización de palabras como Killer en la carátula del juego, ¿han cambiado tanto las cosas?

E.L.: Nintendo seguirá con la misma política, y hasta donde yo sé y aunque el título pueda parecer fuerte, no creo que el juego sea excesivamente violento. Nintendo es muy cuidadoso en ese aspecto. Prefiere vender algo menos y no abanderar cartuchos desagradables. No puedes tratar de educar a los niños con juegos para que dibujen y compongan, y luego sacar cartuchos donde la sangre y los corazones estén a la orden del día. Es una simple política de coherencia.

• En mi opinión, el sistema de clasificación por edades -cuya regulación en España es algo que casi damos por hecho- conseguirá que al final haya más violencia en los videojuegos."



Sólo un pequeño ejemplo de las maravillas que se pueden hacer (y ver) con una estación de trabajo Silicon Graphics. Ahora, aplicadle la tecnología Nintendo.





Un espléndido despacho, con vistas al Paseo de la Castellana, fue el lugar en el que se realizó la entrevista. Escarlata pudo hacer un hueco en su apretada agenda para recibir a este humilde redactor en prácticas.

N.A.: ¿Zanjado el soporte CD para Proyecto Realidad?

E.L.: Sí. No sé si al final será un accesorio más, pero lo cierto es que Nintendo ya se ha decantado por el cartucho. El CD tiene una memoria prodigiosa, pero está demostrado que la velocidad de acceso es ridícula. Por eso hemos decidido ir al cartucho y tener gran capacidad sin perder en velocidad. Además, siempre se dijo del CD que era mucho más barato de reproducir que un chip, y que por tanto los precios serían más bajos. Y me parece que eso no se está notando en absoluto.

N.A.: ¿Cuánto costará un cartucho para PR?

E.L.: Lo único que se sabe es que la máquina costará alrededor de los 250\$,. De todas formas, no creo que Nintendo apueste por cartuchos de 20.000 pts, porque eso termina siendo frustrante y nosotros queremos mantener la fidelidad de los chavales.

N.A.: ¿Cómo va a afectar a Nintendo el lanzamiento de otras máquinas de 32 bits?

E.L.: A riesgo de parecer prepotentes, que no lo somos, Nintendo es la única compañía que va por un camino distinto al resto: una máquina de 64 bits, sobre cartucho y de última tecnología. La experiencia me ha demostrado

que todo lo que ha sacado Nintendo ha funcionado, y que jamás se ha estrellado con nada. Sony, por ejemplo, es una empresa monstruosa, pero se estrelló con el Beta cuando era mejor que el VHS. 3DO es una máquina estupenda, pero el niño no quiere una máquina maravillosa, sino juegos, prestaciones y mucho apoyo alrededor. Además, todas esas máquinas son muy caras e incompatibles

entre sí, lo que me hace pensar que al final todo se reduce a un problema de juegos y rentabilidad. Es así de simple.

N.A. Para terminar este apartado, hablemos de Game Boy, porque parece que éste está siendo su año...

E.L.: Mucha gente había firma-

do el acuerdo de defunción de Game Boy, pero Game Boy no es una moda pasajera. Nuestra máquina es muy popular y, además, ha ido ajustando su precio para afrontar este año de crisis: no es lo mismo pagar 8.500 por una consola que 19.000. Por otro lado, cada vez más adultos están entrando en los videojuegos, y el Game Boy se ha convertido en un walkman o en un libro que todos llevamos cuando vamos de viaje.

El software del futuro

N.A.: Hablando de dinero, ¿bajará el precio de los cartuchos?

E.L.: Creo que en este año no habrá bajadas significativas. Sobre todo por el problema de siempre, que el chip es muy caro... Lo que sí empieza a haber es una línea barata de títulos, con juegos que ya llevan un buen tiempo a la venta.

N.A.: ¿Y no sería una solución fabricar los cartuchos en Europa para así ahorrar tiempo y dinero?

E.L.: No creo que de momento vayan a cambiar las cosas y que Nintendo deje de fabricar en Ja-









Dicen que Miyamoto está reprogramando Stunt Race FX, que la base de Argonaut gustó mucho, pero que aún se podía hacer muchas más cosas con este prodigioso chip.

pón. Sabéis que ellos controlan mucho la producción, que el control de calidad es exhaustivo -el porcentaje de cartuchos defectuosos es nulo- y que, por lo que sé, no quieren perder ese "privilegio".

N.A.: Por cierto, ¿cómo son las relaciones entre Nintendo España y Nintendo Japón?

E.L.: Muy buenas. Nintendo Japón es una compañía muy japonesa, o sea que sólo tiene a cinco o seis señores que hablan inglés, y eso dificulta un tanto las comunicaciones. Pero sí, son muy eficientes. Respecto a Nintendo América, pues es una compañía japonesa en los Estados Unidos. Allí la gente funciona, y muy bien, por cierto. Y no es que vaya por libre, es que es una empresa gigantesca y muy rentable. Nosotros dependemos en el día a día de Nintendo Alemania, que es un poco el centro de Nintendo Europa, filial a su vez de Nintendo Japón.

N.A.: Cambiando de tercio, ¿cómo reaccionará Nintendo ante la llegada de arcades violentos?

E.L.: Creo que es muy sencillo. Como Nintendo debe aprobar todos los juegos que salgan para sus máquinas, se reserva la posibilidad de decir hasta aquí sí y el resto no. Sabe que no es tan comercial y que está perdiendo ventas, pero



Somos su revista preferida, que no lo dudéis, que en Nintendo nos tienen mucha estima. Será por eso de que somos oficiales, y hasta licenciados...

"Por regla general, la gente se compra engañada los cartuchos piratas. No saben que puede estropearte la consola, que son una basura y que encima frustra".

prefiere sacar juegos divertidos sin que haya charcos de sangre.

N.A.: ¿Cree entonces que Mortal Kombat 2 no tendrá modo Gore?

E.L.: No he visto aún el juego, pero lo dudo. No sé si ahora con la clasificación por edades se po-



Las visteis antes aquí. Las primeras imágenes de SSF II 32 megas están frente a vosotros y parecen decir a gritos: ¡Tengo más colores!

drá controlar algo más.

N.A.: Pero ese ranking por edades ¿llegará a España?

EL: Creo que sí. En Inglaterra están a punto de utilizarlo y muchos licenciatarios están ya preparados. Lo que no sé es si será del todo positivo, pero bueno.



N.A.: Pensando en el futuro, hay dos cartuchos que están en boca de todos: Super Street Fighter II y Stunt Race FX. ¿Sabe cómo andan?

E.L.: Super Street Fighter II estará disponible en navidades. Y suponemos que Stunt Race FX estará en la calle en septiembre.

N.A.: ¿Y es cierto que están reprogramando Stunt Race?

E.L.: Sí, parece ser que han cogido la base del juego y le han añadido un montón de mejoras. Iba a salir en junio, pero como veis se ha retrasado.

N.A.: Otro título muy buscado por el público Nintendo es The Secret of Mana.

E.L.: Secret of Mana estará con vosotros a finales de año, probablemente en español. Ahora mismo estamos en conversaciones con Nintendo y Square para tratar de que llegue traducido.

N,A,: Ah, que no se nos olvide, lo del juego de Carlos Sainz está tan complicado como parece...

E.L.: No creo que de momento tengamos un juego con Carlos de protagonista. Lo que sí habrá es un Stunt Race patrocinado por él. En un futuro lejano sí es más probable. Sainz ya empieza a ser popular en Japón, y eso es importante.

Los noticiones de la entrevista

- Tetris 2 será el primer cartucho diseñado para Super Game Boy, es decir, con 256 colores. Saldrá en julio y será un lanzamiento simultáneo en Europa dos meses antes que el Super Game Boy. El siguiente cartucho de este tipo será Donkey Kong. Ambos costarán lo mismo que un cartucho actual de Game Boy.
- Hay planteado un proyecto X para el primer semestre de 1995. Algunos rumores apuntan a la posibili-
- dad de que se trate de una consola portátil de 32 bits, pero Nintendo ya se ha aprestado a desmentirlo cuanto antes. Será otra cosa...
- El primer juego que saldrá para Proyecto Realidad se llamará Killer Instinct y lo desarrollará Rare Software. Veremos algo de él en el CES de Chicago. Se realizará sobre una placa de recreativa desarrollada por Nintendo y Silicon Graphics.
- Super Street Fighter II Turbo saldrá a la calle en Navidad. Están reprogramando Stunt Race FX y se espera que esté a la venta en septiembre. Por cierto, estará patrocinado o esponsorizado por Carlos Sainz.
- Secret Of Mana estará disponible en español a finales de año. Eso es al menos lo que se pretende. Pero debéis tener en cuenta que hace falta pedir 60.000 cartuchos para que Square acepte traducirlo...

THE WORLD

PRIMERAS IMÁGENES

Dragon, la historia de Bruce Lee (Virgin Interactive)





Increíbles movimientos. Bruce Lee no llegó a moverse tan ágilmente en ninguna de sus pelis.



stáis de suerte, fanáticos. Este mes váis a ser testigos de las primeras pantallas del que dicen será el juego de lucha mejor animado de la historia. Pero no os pongáis nerviosos, porque **Dragon** no estará en la calle hasta septiembre. El cartucho -que es una apología definitiva de los arcades de golpes-, vive en Virgin por ahora, pero piensa trasladarse con sus 16 megas a la Super Nintendo. Dragon vendrá subtitulado como

La historia de Bruce Lee y será una versión excepcional de la película estrenada hace unos meses y que pronto llegará al vídeo.

El juego saltará a la arena de los 16 bits estilizando el modo "uno contra uno". A lo Street Fighter II, sin tapujos. ¿Las diferencias? Bien, nuestro hombre se llamará Bruce

Lee. Será grande, muy grande, estará bien, muy bien definido y tendrá unos movimientos de órdago. Fáciles, suaves, rápidos y perfectamente marcados. Siempre manejaremos a Bruce, al menos en lo que toca al modo historia: un inefable guión extraído del film con personajes de sobra conocidos en liza. Pero también habrá modo dos jugadores, y hasta posibilidad de participar en dos tipos de "torneos": el referido e historiado y los combates individuales.

Bruce chillará mucho. Los sonidos FX se lo permitirán. Todo muy al estilo de las películas de chinos. Además, tendrás tres niveles de velocidad a tu disposición: Normal, Turbo y Maniac. Prometedor.

Pronto nos veremos las caras. Bruce Lee.





Caras conocidas. En el juego encontraréis los mismos rostros que en sus películas...







La fiebre futbolera nos ha dejado a todos con cara de esférico

🚰 a sido el mundial, claro. Su incidencia pos ha machacado este mes. Con Striker, con miles de balones con jugadas, con estrategias, con cambios de entrenador, con simuladores y con arcades. Enhorabuena si os apasiona el fenómeno. Y lo sentimos mucho por las amas de casa que gustan de jugar a ser consoleras entre culebrón y culebrón. Este mes nos ha roto el fútbol. FIFA Soccer, World Cup USA, Sensible Soccer, Champions World Cup Soccer y los esperados Kick Off 3, Empire Soccery World Cup Striker han podido con nosotros. Nos han contagiado la fiebre por el balón. Y algunos estamos con la temperatura a punto de haer saltar el mercurio. Gracias a todos. Especialmente a las compañías que tantos esfuerzos han hecho para crear estos cartuchos tan magistrales.

¿SABÍAS QUE...

n los ambientes económicos yankees corrió como la espuma la noticia de que Williams se había comprometido en exclusiva para trabajar con Nintendo y su Proyecto Realidad y eso hizo bajar las acciones de **Acclaim** en la bolsa? Y ahora la pregunta, ¿porqué? Pues porque Acclaim era la única licenciataria de los juegos de Williams para recreativa. A saber: Mortal Kombat, NBA Jam... Y a pesar de que se trata de una compañía muy fuerte, pereder este tipo de licencias la ha hecho bajar algunos enteros.

Pero Acclaim no está dispuesta a bajar la guardia. De hecho la compañía americana tiene ya preparado su nuevo Mortal Kombat 2 -todavía en colaboración con Williams. y un montón de nuevos y prometedores proyectos que nos sorprenderán.

OF

NINTEND

o prometido es deuda. Dijimos que Turn & Burn iba a tener los textos en castellano, y así será. Lo podréis ver y leer en cuanto os hagáis con el cartuchito. Y que conste que sentimos haberos preocupado más de lo debido. Y que las pantallas de nuestra review de este juego salieran en inglés: sólo teníamos la versión yankee, muchachos. En todo caso ahí van algunas pantallas en hispánico. Para qué sepáis qué aspectos del juego (la mayo-

TU ERUFO DE FORTAVIONES SE DIRIGE AL SECTOR ROCO FARA AYUDAR A CUMPLIR LA DRDEN DEL PRESIDENTE DE ZONA MAC-VUELOS. TES UNA STITUACION DE GOMBATE: ESTE ESPACIO AEREO ES ZONA DE NO-FUEGO. SE SUPONE QUE TODO AVION QUE ENTRE EN EL TIENE INTENCIONES HOSTILES, ACTUA CON PRECAUCION, TU GRUPO TAMÉJEN PUECE SER USADO PARA ACTUAR COMO APOVO AEREO EN



ría) están traducidos y qué otras cosas (técnicas o del avioncillo en sí, las menos) no lo están. Sigue siendo un buen detalle de **Absolute**. Que estos chicos se mojen en cartuchos que apenas necesitan interpretación es de agradecer tanto para los que suscriben, como para los que lo jugaremos. A ver si pronto le salen imitadores. Muchos lo estamos deseando.

¡Qué Flash!

Al principio sólo fueron rumores, pero ahora parece que la cosa se confirma. **Super Street**

Fighter II estará en este país en navidades, sobre una placa de ¡32 megas! y un sabor a recreativa inconfundible. Ahí es nada, cuando todos creíamos que los 24 megas de Super Metroid iban a causar conmoción, llega Capcom y plasma todo lo que sabe del mundo de la lucha en un placón de 32 megabits. ¿Os imagináis lo que cabe ahí dentro? Pues os vamos avanzando algo: vamos a tener más colores simultáneos en pantalla. ¡¿Será posible?!



un año. Pero hay ciertos juegos que no se pueden quedar en la privilegiada mente de un programador. Porque tienen el éxito asegurado.

He aquí los diez juegos que más buscamos:

- I. F-Zero 2 Project Reality
- 2. Super Mario V Project Reality
- 3. Super Mario Kart 2 Super Nintendo o Project Reality
- 4. Stunt Race FX Super Nintendo
- 5. Super Street Fighter 2 Super Nintendo 32 Megas
- 6. Mortal Kombat 2 Super Nintendo
- 7. Super Castlevania V Project Reality
- 8. StarWing 2 Super Nintendo
- 9. Clayfighter 2 Super Nintendo
- 10. Jurassic Park 2 Super Nintendo

M O V I D A INTERNACIONAL

ueno, parece que los amigos de la NES siguen estando de enhorabuena, al menos en Japón. Durante este mismo mes saldrá a la venta **Adventure Island 4**, la continuación de las geniales aventuras de Master Higgins para los 8 bits. Será tan musical, marchoso y plataformero como siempre, sólo que ahora ya tiene pista para dar y tomar. En la Tierra del Sol Naciente dicen que a la NES le queda mucha vida por delante.

- A ver quién es el guapo que lo sabe. Resulta que aún no hemos dado con todos los "jugadores secretos" que caben en NBA Jam. Nos han soplado que falta una bella muchachita, una cheerleader con pompones y todo, por saltar a la cancha. ¿Cuál es la clave? Enviadme la combinación secreta y os daré un regalito.
- El estreno Microprose en España se llama Chaos Engine, Soldiers of Fortune para el mercado americano. Se encarga de su distribución oficial la poco prolífica en lanzamientos consoleros Proein, y lo cierto es que esta vez ha dado en el clavo. Mis felicitaciones desde aquí, pero la cosa no va por ahí. Ha llegado a mis oídos que el desembarco Microprose quizá tarde más de la cuenta. Que a lo peor hasta ni llega. Sería un terrible error no lanzar títulos como Tinhead o el esperadísimo Star Trek: The New Generation. Y ya que me pongo, también me haría bastante ilusión saborear la versión PAL de Super Strike Eagle, un simulador pasado a arcade y marcado por el Modo 7.
- Y ahora una de **Proyecto Realidad**. Ya sabréis (o estáis a punto) que el juego que va a estrenar tan poderosa tecnología es **Killer Instinct**, una de lucha fabricada por la **ex-Ultimate Rare**, y que la primera prueba de contacto va para el CES de Chicago (empieza este mismo mes). Lo que seguramente no sabréis es que Nintendo acaba de asegurarse la participación en este proyecto de otro insigne de la programación llamado **DMA**. Entre sus maravillas, Lemmings, Blood Money, y un increíble cartucho para SNES del que aún no se sabe ni el nombre.
- Miyamoto es el hombre. El creador de Mario, Zelda y los monstruos más vendidos de Nintendo se está encargando de ajustar las preferencias de la compañía nipona sobre Stunt Race FX. Y no es que el trabajo de Argonaut no dejara satisfechos a los jerifaltes, es que pensaron que la segunda generación de FX podía dar más de sí todavía.

Juan Carlos García.

THE WORLD

DESDEMI PANTALLA

a avalancha de **juegos de fútbol** que está llegando a la Super Nintendo de un tiempo a esta parte y el mayoritario interés que despierta este género en el público aficionado a los videojuegos, obliga a **hacer una reflexión** más pausada acerca de novedades de tanto relumbrón como las aparecidas recientemente.

Dejando a un lado los fríos datos técnicos, puntuaciones y demás, creo que a todos aquellos que estéis pensando en este momento qué juego compraros quizá os pueda ayudar escuchar la opinión de alguien que, sin considerarse un experto en la materia (ni más ni menos que cualquiera de vosotros), os puede aportar la experiencia de haber probado todos los últimos lanzamientos. En concreto, voy a centrar mis palabras en las que, de momento, quizá sean las tres estrellas del firmamento futbolístico actual en los 16 bits de Nintendo: EIFA International Soccer, World Cup USA 94 y Sensible Soccer.

Comenzando con el World Cup, sin duda lo que más llamó mi atención desde el primer momento fue el amplio menú de opciones de que dispone, llegando hasta detalles como la posibilidad de poner en práctica jugadas ensayadas. Además, el participar en una competición paralela al mundial verdadero, tanto en desarrollo como en participantes, puede resultar bastante divertido ahora que se acerca la fecha de su comienzo. En el aspecto negativo, pienso que lo más flojo de este cartucho es el factor jugabilidad, sobre todo a la hora de concretar las jugadas de gol.

FIFA International Soccer, por su parte, tiene la ventaja de ser un juego que entra por los ojos: Seguramente pasará algún tiempo hasta que veamos un simulador que supere el realismo que poseen las animaciones de este cartucho. Eso, y el ritmo trepidante que impone en los partidos, con ocasiones de gol casi continuas, son los aspectos que yo destacaría por encima del resto. En el "debe" tengo que anotar el difícil control de los jugadores, así como una sensación que, aunque no es compartida por algunos compañeros, no puedo dejar de tener cuando juego: no me parece que sea yo el dueño de lo que veo en pantalla, la acción a veces supera a mi manejo.

Para el final he querido dejar deliberadamente a Sensible Soccer, el que considero que es, de largo, el mejor programa en cuanto a jugabilidad y facilidad de control se refiere. El hecho de que sea un arcade y de que los gráficos no sean en absoluto espectaculares quizá le resta mucho público, pero os confieso, sin ánimo de ser partidista, que es el juego con el que mejores ratos he pasado de todos los que he podido probar hasta hoy en día.

Javier Abad

¿Qué pasa en Japón?

SUNSOFT CONTRAATACA

enudo chollo que tienen los chicos de Sunsoft con la Warner! Y como muestra, un botón. Sunsoft ya nos trasladó al paraíso de la Warner con cosillas como Bugs Bunny, Daffy Duck, Tazmania, Correcaminos, Speedy Gonzalez... pero ahora quiere hacer lo propio con un regimiento que encabeza Porky, y que tiene a Silvester & Tweety, Road Runner 2, Looney Tunes coloring Book (suponemos que será como una especie de Mario Paint) y jatentos chavales! Looney Tunes Basketball, como sus grandes estandartes.

Además Sunsfot ha firmado una especie de contrato con **Cryptkeeper** para llevar a Super Nintendo dos títulos de máxima originalidad: **Tales from the Crypt,** un pinball excelente, y **Daze Before Christmas**, un arcade que tiene como protagonista a Papa Noel, quien pasará mil y una aventuras en busca de su Trineo.





Daze Before Christmas

Porky Pig

¿Qué está programando? PSYGNOSIS



Lemmigs 2 -Las Doce Tribus-



F NINTEND

¿y en U.S.A.?

MOVIDÓN CAPCOM - DATA EAST



Pues todo un follón que ahora os vamos a contar. Resulta que Capcom denunció a Data East porque la compañía de Street Fighter II entendía que la recreativa Fighter's History vulneraba los derechos de imagen y © que Capcom tenía sobre la familia S.F. II. Estos chicos argumentaban que Data East había copiado el concepto y hasta el feeling de su máquina de luchar y que por tanto debían retirar su creación del mercado cuanto antes. No les faltaba razón. Fighter's History es clavadita a S.F. II. Y aunque los luchadores tienen otros nombres y rostros, la verdad es que la forma de llevar la idea a la pantalla es muy, muy similar. Ahora se ha deshecho el entuerto. Data East queda "libre de toda sospecha" y Capcom con un palmo de narices. A veces las leyes no son del todo justas...

¿y en U.K.?

ANIME, Y A POR TODAS



EL FICHAJE

Así son los nuevos mitos de los chavales

hora que la moda del puzzle y el Acartucho inteligente está a punto de dejar paso al arcade más agresivo, la gran compañía inglesa rompe de nuevo el molde y prepara Lemmings 2 -Las doce tribus-. Este cartucho traerá unas cuantas novedades con respecto a su predecesor. Por ejemplo, la posibilidad de salvar situaciones y empezar en otro nivel diferente. Parar seguir, verás que las funciones de los Lemmings han aumentado: ahora tendrás hasta 50 "profesiones", si bien sólo 8 se presentarán en pantalla. Lemmings 2 presentará 12 escenarios diferentes, todos ellos muy divertidos, en los que podrás romperte el coco a base de bien. Aunque bueno, de momento ya nos lo estamos rompiendo nosotros para saber cuándo va a estar en la calle...

Si recordáis la película Wayne's World (¡Qué desparrame!), enseguida sabréis de qué tipo de fichajes os estamos hablando. Ellos, los colegas del mundo de Wayne, iniciaron el espectáculo, pero eran muy light. Ahora, Roc-



ko´s Modern Life y Beavis & Butthead continúan con la movida. Han pasado de dibus de lo más mordaz, a protagonistas de videojuego sarcásticos y mucho más que divertidos. No, no esperéis nada del otro mundo en estos cartuchos. Bastará con que los veáis, podáis controlarlos y os hagáis con sus gracias, que son muchas. Pero si no os hacéis a la idea, echad un ojo a lo que saben hacer Ren & Stimpy.

¡Qué Flash!

Kick Off 3 no saldrá a la calle hasta septiembre. Pequeños problemas de identidad entre Anco, los programadores, e Imagineer, los que iban a ser distribuidores para Europa del cartucho, han tirado por tierra todas las fechas propuestas dejándonos, al menos de momento, sin este fútbol deluxe. Por nuestra parte esperamos que la cosa se solucione lo antes posible y que, de veras, en septiembre podamos ver este juego en la calle. Vaya desde aquí nuestra duda por anticipado.



super game boy, colores portátiles

nintendo abre las puertas de la super nintendo a todos los juegos para game boy

uentan que durante una reu-■nión de alto copete en las oficinas de Nintendo América, uno de los participantes se quejaba amargamente de la política de novedades de la compañía nipona. Y llegaba a decir algo parecido a esto: hay que ver cómo es Nintendo, tenemos que enterarnos de nuestros propios planes dos semanas después de que aparezcan publicados en la prensa. ¿Exageraba?, ¿tenía razón? Ni idea,

pero lo cierto es que la compañía de Mario no es precisamente de las que derrochan información. Un ejemplo: El Super Game Boy. Esta revista fue la primera en "destapar" el asunto de los colores portátiles. No exactamente de la Game Boy en color, pero por ahí iban los tiros. Nos hicimos eco en las noticias (Next Level) de la próxima maravilla en

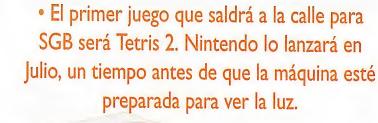
la que trabajaba Nintendo. Y no sólo nos apuntamos un tanto, sino que además dejamos claro que Super Game Boy no era un producto surgido de la nada, que no lo habían inventado ayer y que ¡maldita sea la gracia que nos hacía no habernos enterado antes! -a pesar de que pudiera parecernos un bulo-. De eso hace un par de meses, y de la anécdota un par

de años, así que vamos a lo que nos interesa ahora: el proyecto de colores portátiles.

Da color a tu Game Boy

Super Game Boy es sobre todo una buena idea, algo que acerca máquinas Nintendo y que se olvida del grado de aislamiento que tienen los bits nipones entre sí. Se basa en un cartucho de Super Nintendo (acondicionado para la ocasión) y está diseñado para utilizar la tecnología de la hermana mayor. En pocas palabras permite jugar con un cartucho de Game Boy en la pantalla de la tele y, sin ánimo de alucinaros en exceso, convierte las tonalidades verdosas de la portátil en agradables cadenas de color -de momento sólo 4 pero se esperan hasta 256 simultáneas-.

A grandes rasgos todo eso es un Super Game Boy. O sea que si tienes en casita Super Nintendo y te haces en breve con una de estas joyas de la técnica, estarás preparado para sentirte parte del milagro del color de una forma sencilla, práctica y, por lo visto, nada cara. ¿Que cómo es posible esto?, ¿que cómo funciona esta chulada?.







En un cine y viendo a los Tiny Toon, en concierto. Uno de los marcos predefinidos que posee Super Game Boy es esta espectacular pantalla de cine, con espectadores y todo.



El marco original. Si las opciones n<mark>i te van ni te vienen, tam-poco te mola lo de los colores y lo único que quieres es disfrutar de la gran pantalla, así es como verás las cosas.</mark>



Cambia lo que quieras. En imagen, una escena de Raging Fighter modificada por una de las paletas predefinidas por el Super Game Boy. ¿A que queda bonito?

¿que queréis que os lo expliquemos? Bien, sin más dilación.

Veréis, Super Game Boy va equipado con un adaptador para cartuchos de Game Boy en su parte anterior. Basta con introducir por ahí el juego de vuestra portátil, colocar el Super Game Boy en la ranura de la Super y encender la consola para saltar a otro mundo. Y el otro mundo se controlará con uno de los mandos de la Super o el ratón que comprasteis con Mario Paint, empezará con una pantalla que simula un Game Boy en cuestión y demostrará que es capaz de enseñar colores en pantalla. Simple y fantástico, ¿verdad? Pero sigamos, que ya estamos viendo muchas caras de duda.



¿Cómo funciona Super Game Boy?

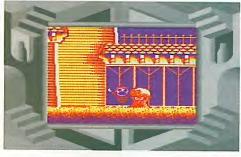
Cuando creáis que ya lo habéis visto todo y que Nintendo se ha portado por enésima vez, descubriréis atónitos que pulsando simultáneamente los botones L y R del mando aparecerá una especie de menú formado por cinco opciones. ¡Y esto qué es?, os preguntaréis. Bien, son cinco posibilidades de configurar el Super Game Boy a vuestro antojo. Podréis acceder a ellas mediante un puntero controlable por mando o ratón y ejecutable vía botón amarillo o rojo. Y os permitirán cosas tan especiales como elegir la paleta de color con la que queréis jugar, modificar tales paletas con otras tona-



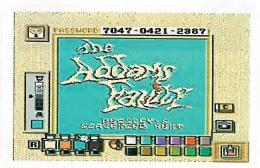




Estoy en la publicidad. Este cartel publicitario es otro de los marcos predefinidos entre los que podréis optar.



Una imagen cubista. Como parte de un paisaje tridimensional, así os sentiréis dentro de este marco.



Todos los colores. Si sois hábiles con las tintas y os gusta dibujar, nadie pondrá límites a vuestra imaginación.

lidades, crear marcos, cambiar la configuración de los boto**nes...** Todo un Universo. Ah, ¿que vamos muy deprisa?, ¿que qué es eso de las paletas? Bueno, guizá nos hayamos adelantado a los acontecimientos. En principio y para los juegos de Game Boy que no hayan sido diseñados expresamente para este cacharro, tan sólo podréis ver hasta 4 colores diferentes. Pero no, no siempre los mismos 4 colores. Para eso precisamente están todas estas opciones. Veréis,

La pantalla de juego de Super Game Boy no será completa, es decir que no ocupará todo el televisor vamos. Los laterales del recuadro que forma estarán cubiertos por una serie de marcos (hasta diez diferentes) que sin duda alegrarán la partida. Podréis jugar a cualquier cartucho de Game Boy en la pantalla de un cine, en plan cartel publicitario en medio de un paisaje bucólico, sobre un escritorio, una lámina de cor-

Super Game Boy permitirá

que elijáis entre 32 paletas

predefinidas de colores, ade-

más de daros la oportunidad de

diseñar vuestra propia paleta

a partir de 52 colores sobre

5 tipos de pintura. ¿Una pasa-

da? Seguid, seguid...

cho o como parte de un estilizado y tridimensional cuarto picassiano. Ahora, que si no os hace gracia ninguno de estos marquitos, podréis confeccionar uno propio mediante la opción correspondiente. Opción que además

os permitirá "pintarrajear" la pantalla con lápices de hasta 12 colores -y más gordos y más finos-, borrar lo que no os guste, detener el juego para ver cómo está quedando, o borrarlo todo y volver al principio. Y que os conste

tará presente a lo largo del juego, aunque si queréis cambiarlo siempre habrá tiempo...

que ese marquito que diseñéis es-

Más cosillas interesantes sobre **Super Game Boy**

Esto será Super Game Boy, un producto de Nintendo que se espera que esté en la calle en septiembre, que cueste más o menos lo que un cartucho para Super Nintendo -unas 12.000 ptsy que contará con dos bombazos casi inmediatos, por aquello de no salir solo. Hablamos de Tetris 2 y Donkey Kong, los primeros cartuchos de Super Game Boy que verán la luz. Ambos están siendo diseñados específicamente para el aparatejo en cuestión, o sea que tendrán hasta 256 colores simultáneos en pantalla, y ambos costarán lo que un cartucho de Game Boy, es decir, no más de 6.000 pts. Sólo variarán en un aspecto. Donkey Kong estará a la venta en septiembre, mientras que Tetris 2 saldrá a la calle en Julio, adelantándose así a la producción del cacharro. Será cuestión de poner los dientes largos, pensamos. Por cierto que Tetris 2 no sólo está en nuestra portada, sino que además ocupa una parte importante de nuestra sección de pre-

• Tarde pero seguro. Tarde porque Nintendo no quiso que nadie supiera en qué estaba trabajando para levantar un año 94 de transición, y seguro porque la compañía nipona siempre apuesta a ganador.

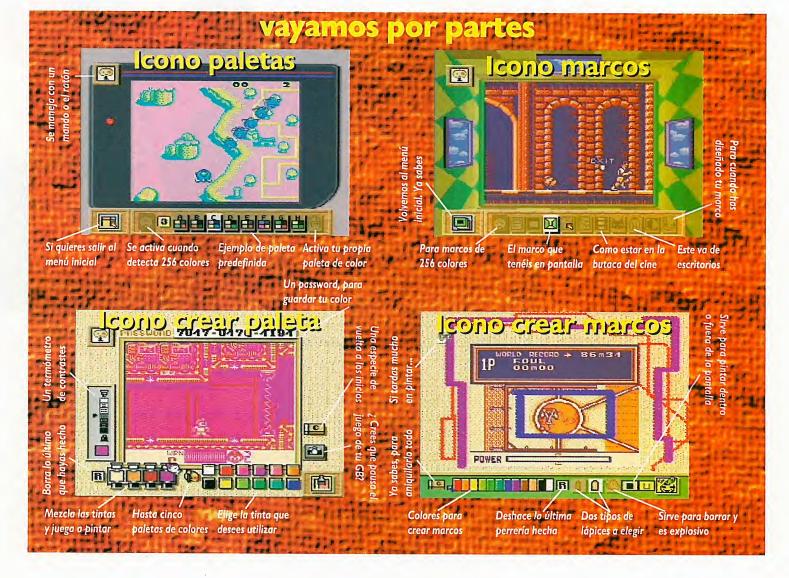


views. Y para ser el primero, la verdad es que no está mal. **Tiene bastantes colores y una jugabilidad potenciadísima**. No es el mayor espectáculo del mundo (otros tendrán tiempo de serlo), pero recordad que tendrá que convencer primero a los usuarios Game Boy, aunque más de la mitad tienen ya el coco comidito.

Si por alguna casualidad habéis pensado que los primeros cartuchos que saldrán para Super Game Boy serán muy simples, no os apuréis, tenéis gran parte de razón. Y aunque suene a perogrullo, no sabemos porqué Nintendo ha empezado por tales clásicos para mojarse en los 256 colores. Quizá por lo que tiene de experimento el cacharro, y lo fácil

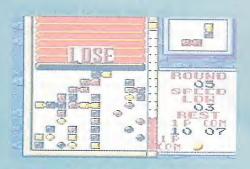
Un conjunto compacto. La imagen de Super Game Boy en las entrañas de Super Nintendo y con un cartucho portátil en su interior hace pensar en conjunto compacto.

• Se espera que Super Game Boy vea la luz en septiembre. ¿El precio? Costará más o menos lo que un cartucho de Super Nintendo, unas 12.000 pts. que es trasladar tantos colores a esquemas tan sencillos. Quizá por atraer a la gente, y ofrecer algo que estaba casi comprado, a un precio semejante, con posibilidad de ser jugado a pantalla grande y encima con los susodichos colores. A lo mejor no hay respuesta, pero en cualquier caso, que sepáis que cuando conectéis alguno de estos cartuchos a vuestra Game Boy, las tonalidades seguirán siendo verdosas, que esto de los colores portátiles sólo funciona en el Super Game Boy y que para ello es necesario tener una Super Nintendo. El invento merece la pena, así que cuando salga a la venta en septiembre, recordad estas palabras y haceros con uno de ellos. Rápido.





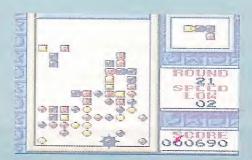
· Nintendo · Game Boy ·



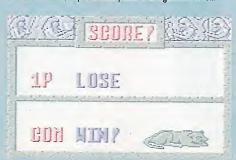
Ataca desde arriba. En el Modo Versus, al eliminar un bloque intermitente el techo del contrario bajará una línea.



Escoged nivel. Si competís contra la máquina podréis elegir entre tres contrincantes con diferentes niveles de habilidad.



Más difícil todavía. Cada nivel supondrá un nuevo reto a vuestra habilidad, al tener que eliminar todos los bloques, fijos e intermitentes, si pretendéis pasar a la siguiente ronda.



El que da tres veces... En el Modo Versus será necesario ganar tres partidas para derrotar al contrincante de turno.

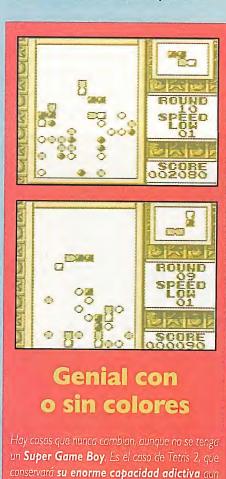
esde que os dimos cuenta de esa maravilla Désde que es el Super Game Boy, el revuelo que se ha organizado ha sido mayúsculo. La posibilidad de colorear los cartuchos de la portátil ha causado tal revolución que no queremos ni imaginarnos la que se puede armar cuando os contemos lo que se avecina con el Tetris 2. De todas formas, y aun conociendo las posibles consecuencias, os lo vamos a adelantar. ¿Preparados? Bien, pues allá va: julio será el mes que presencie el lanzamiento de la segunda parte del rompecabezas más famoso de la historia del videojuego. Pero la cosa no



Llegan los colo

acaba ahí, porque éste será el primer cartucho programado para la portátil de Nintendo que tenga la posibilidad de verse en color, gracias al Super Game Boy.

Pero lo primero es lo primero, y aquí lo que se impone es que os comentemos en qué se va a diferenciar esta nueva entrega del Tetris de lo que vimos en la primera parte. Como recordaréis, en el Tetris original se trataba de encajar



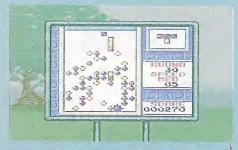


• Inteligencia • 4 Megas • Julio •



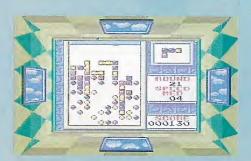
res del verano

piezas según su forma y evitar que las líneas llegasen a la parte de arriba de la pantalla. Bien, pues ahora el procedimiento será el mismo, pero la novedad residirá en que habrá que ordenarlas según su color. Además, para complicar las cosas, en la pantalla aparecerán unos puntos intermitentes de un determinado color que tendréis que eliminar poniendo junto a ellos dos piezas de la misma tonalidad.



Artistas del rompecabezas. Gracias a Super Game Boy podréis dar un toque personal a la genialidad de este juego.

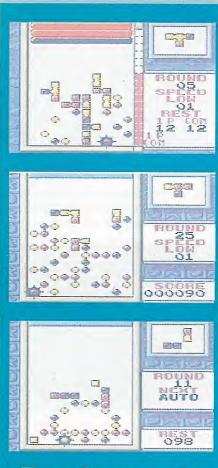
Si el Tetris pasó a la historia por ser una maravilla de la adicción, esta segunda parte lo hará por ser el primer juego para la portátil que podrá verse en color gracias al Super Game Boy.



Los colores de la diversión. Por todas sus buenas cualidades, Tetris 2 será tan adictivo o más que su antecesor.

Atractivo, ¿verdad? Pues esto no es nada, porque la gozada vendrá cuando conectéis Tetris 2 al Super Game Boy y veáis este genial rompecabezas coloreado en su totalidad. Y que conste que será el primero, pero no el último: próximamente saldrán más cartuchos programados con 256 colores para el súper adaptador (recordad que el Super Game Boy saldrá a la venta en septiembre), con lo que la diversión multicolor estará asegurada.

De momento, nos basta y nos sobra con Tetris 2, aunque la espera hasta el mes que viene se nos antoja muy larga. ¿Podréis resistirla vosotros?



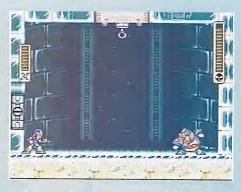
Tres formas de comerse el coco

El Tetris 2 os ofrecerá tres apasionantes modos de juego: Normal, Puzzle y Versus. En los dos primeros tendréis que ingeniároslas para conseguir eliminar de la pantalla todos los bloques, tanto los fijos como los intermitentes. El Modo Versus será una competición al mejor de tres partidas, bien contra la computadora o bien contra otro jugador si conectáis vuestras dos portátiles.

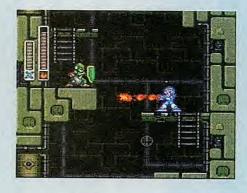




Capcom •Super Nintendo



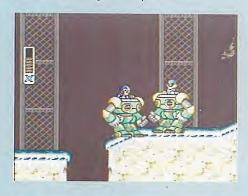
Jefes de fase. Como en todos los juegos de Mega Man, podréis elegir con cuál queréis enfrentaros primero. Pero cuidado, porque no serán nada fáciles de derrotar.



Armas especiales. Conforme avance fases, nuestro héroe irá consiguiendo nuevos y más poderosos tipos de disparo.



Sigma no perdona. Este malencarado personaje será el enemigo final del juego. Para llegar hasta él tendréis que derrotar antes a los seis guardianes que le rodean.

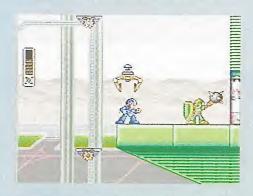


Lucha de titanes. En algunos momentos, Mega Man se subirá a un poderoso robot para luchar contra sus enemigos.



se acerca

odos sabemos que Mega Man es uno de los personajes más carismáticos que pasean sus pixels por las pantallas de un videojuego. No en vano, este humanoide azulado ha protagonizado ya numerosos cartuchos en los soportes menores de Nintendo, N.E.S. y Game Boy. Sin embargo, esas apariciones periódicas y el notable éxito por ellas cosechado no hacían



Barra de energía. La vida del humanoide azul dependerá de ella, así que tendréis que cuidarla con mucho mimo.

Sabor tradicional

La mecánica de juego de Mega Man X será similar a la de las anteriores entregas para Game Boy y N.E.S. Como en todas ellas, podréis elegir el orden en el que entrar en las primeras fases, en cada una

de las cuales os esperará un enemigo diferente. En esta ocasión serán los ocho que aquí os presentamos, y si lográis derrotarlos tendréis el privilegio de luchar con Sigma, el más malo entre los malos.





MANX

· Arcade · 12 Megas · Julio ·



e azul a la Super

más que **poner de relieve el vacío existen- te en la Super,** pues la consola estrella de la Gran N no tenía entre sus títulos uno que llevase el nombre de esta genial creación de Capcom. Afortunadamente, alguien en la compañía
nipona pensó que había que poner remedio a
semejante desatino. Y fruto de ello **ha surgido Mega Man X,** el cartucho que supondrá **el**



Diálogos y... sorpresas. Los diálogos se mezclarán con la inesperada ayuda de un enigmático personaje.



Un verdadero arsenal. Aquí veis los iconos correspondientes a todas las armas que podrá recoger Mega Man. Cada una de ellas será la adecuada para un enemigo en concreto.

El mundo de las consolas también está lleno de contradicciones. Una de ellas, que el personaje más prolífico en los diferentes formatos de Nintendo aún no haya hecho su debut en la Super. Por fortuna, el mes que viene Mega Man X pondrá fin a este equívoco.

debut de este personaje en los 16 bits.

La historia tendrá lugar en un ambiente futurista, y girará en torno a una **rebelión de robots encabezada por un tal Sigma,** cuyo objetivo es el exterminio de la raza humana. Evidentemente, el encargado de atajar el levantamiento de estos androides será el bueno de "X".

Pese a su cambio de soporte, Mega Man seguirá teniendo las mismas características que le han hecho famoso. Es decir, podréis elegir el orden de las ocho primeras fases, y si lográis superarlas todas con éxito, entraréis en las cuatro finales que os llevarán a veros las caras con el temible Sigma. Como también es tradición, cada fase superada significará un nuevo poder para el Mega-héroe, que además conservará su elevado nivel de dificultad, tendrá



12 fases nada menos. Mega Man X transcurrirá a lo largo de 12 niveles. En ellos encontraréis escenarios para todos los gustos, con unos gráficos a la altura de su protagonista.



un mejor aspecto en cuanto a gráficos, y se podrá oír en estéreo.

per. La mejor consola no podía seguir sin tener un

título con el nombre de este superhéroe.

Recordad, **julio será un mes pintado de un único color: el azul** con el que Mega Man X llenará la Super con su llegada.



NG Virgin •Super Nintendo



Salta, monito. Antes de enfrentarse a los poderes hipnóticos de la serpiente Kaa, Mowgli tendrá que escalar un gigantesco árbol habitado por todo tipo de animales salvajes.



Por las alturas. Algunas lianas también podrán utilizarse como os mostramos y, además, deberéis aprovechar para recoger objetos tan valiosos como este diamante.

or fin! Ya sabemos que la espera ha sido larga, pero sólo queda un mesecito para que los personajes de «El Libro de la Selva» lleguen a los 16 bits de Nintendo. La recompensa a tanta paciencia será elevada, ya que Virgin va a sorprenderos con un cartucho magistral que plasma al pie de la letra la película de Walt Dis-

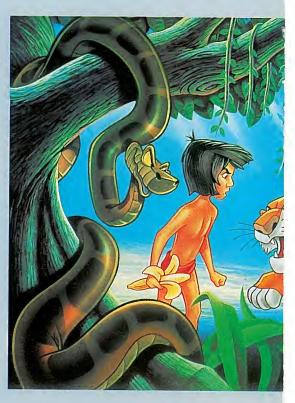


De liana en liana. Mowgli podrá avanzar por la selva valiéndose de las lianas. La técnica no será difícil, sólo tendréis que calcular el salto para coger la siguiente liana.



Empujando, empujando. A pesar de parecer un tiquismiquis, Mowgli será capaz de empujar pedruscos para valerse de ellos y superar alturas aparentemente insalvables.

ney. La misma compañía que os dejó boquiabiertos con el maravilloso «Aladdin» ha logrado superarse a sí misma con las aventuras del pequeño Mowgli en la selva hindú, llevando a cabo un cartucho de plataformas tan completo que al jugar con él parecerá que estáis viendo el film en que está basado.



Nunca tuvo tan

Para seguir las odiseas del cachorro-humano hasta la aldea de los hombres, tendréis que adentraros en lo más profundo de la jungla y afrontar once fases que os asombrarán por la profundidad y nitidez de sus escenarios. A lo largo de la aventura harán acto de presencia personajes tan conocidos como Baloo, Bagheera, la serpiente Kaa, el loco Rey Lui y el peligroso Shere Khan. Al fin y al cabo, sin ellos ni el resto de los animales que pueblan esta particular selva, el juego nunca sería lo mismo.

Por si estos alicientes no bastasen para llamar vuestra atención, las animaciones de Mowgli rozarán la genialidad. El joven protagonista contará con un amplio repertorio de movimientos, tan logrados que parecerá tener vida propia. Y si los aspectos gráficos serán de órdago, las melodías tampoco tendrán desperdicio. Basta con decir que serán las mismas que componían la banda sonora de la película de Disney. Sí, ésas que con-







Ayudas salvajes

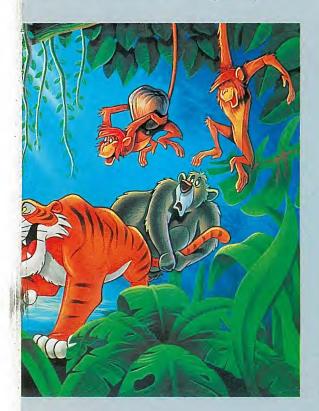
A lo largo de las once fases del juego, Mowgli no sólo podrá saltar, colgarse de las lianas o disparar plátanos, sino que también localizará ciertos animales y

objetos que le vendrán de perlas para ir avanzando. Tal es el caso de la serpiente que servirá de muelle, las hojas voladoras o el pájaro tropical.



Воок

·Plataformas · 16 Megas · Julio ·



la selva to ritmo

siguieron el primer disco de oro para un largometraje animado.

En lo práctico, solamente adelantaros que serán las plataformas más logradas y divertidas que hayáis visto hasta el momento en Super Nintendo. Pero claro, esto sólo es un avance. Recordad que el mes que viene os ofreceremos mucho más de este juegazo.



¿Un platanito? Mowgli lanzará bananas para enfrentarse a sus enemigos, aunque también podrá saltar sobre ellos.

Vuestra consola 16 bits se va a convertir en una selva repleta de colorido y diversión para dar cobijo a Mowgli, el cachorro humano, y a toda su pandilla de feroces amigos.



Cuando se pone el sol. Si de día la selva es peligrosa, al caer la noche los riesgos serán aún mayores para Mowgli.



Una monada. Los enemigos más comunes que os encontraréis son los monos. Os harán de todo, menos gracia.



Ágil y veloz. Una de las virtudes de Mowgli será su rapidez de movimientos, fundamental para sobrevivir en la selva.



Entre ruinas. A pesar de la localización de esta fase, los escenarios no tienen nada de ruinosos. Constituyen todo un despliegue de imaginación y excelente definición gráfica.

Tu cara me suena de algo

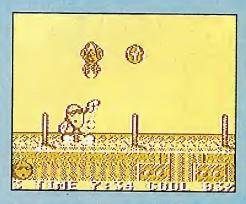


Ya os hemos comentado que el juego seguirá fielmente el desarrollo de la película de Disney. Siendo así, no podían faltar los conocidos personajes que pueblan esta singular jungla. De esta forma, os encontraréis con la serpiente Kaa, el bailón Rey Lui y el temible Sheere Khan. Pero esto no será todo, porque ellos asumirán el papel de enemigos a los que Mowgli tendrá que vencer si quiere llegar de una pieza al poblado humano.

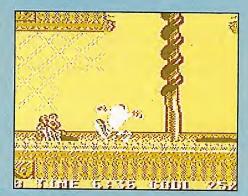




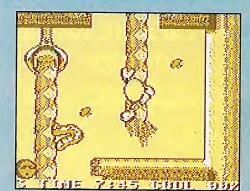
Virgin Interactive
 Game Boy



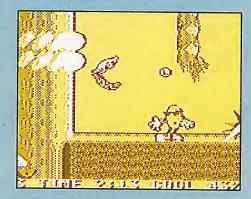
Extra, extra. Un súper punto con V de Virgin significará que ahí te esperan hasta siete regalos en uno.



No seas tan "chulo", majo. La dificultad del juego aumentará progresivamente a medida que pases de nivel.



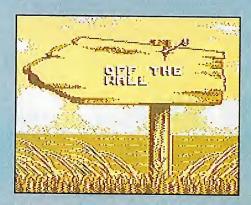
Hábil y con vista. Spot deberá hacer frente a 8 auténticos laberintos que los chicos de Virgin llaman fases.



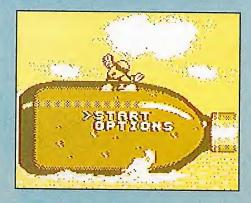
Cool 43%. La parte derecha del marcador queda reservada al porcentaje de súper puntos que Spot lleve acumulados.

ool Spot ya se ha bajado a Game Boy y, por lo visto, no se le ha caído ningún anillo. Así que estábais equivocados, puristas de la conversión. El marchoso punto de Virgin ha reconvertido sus colores a tonalidades portátiles sin perder ni un ápice de originalidad. Seguirá siendo el mismo, sí, el mismo que visteis y jugasteis en la Super.

La conversión de NMS software trasladará al punto rojo a ocho niveles inevitablemente parecidos a los diseñados para 16 bits -un ejemplo de calidad, sin duda-, en los que deberéis rescatar a unas señoritas también punteadas y enjauladas. Os suena la historia, ¡verdad? El reto se servirá sobre escenarios bien convertidos y se compondrá de un primer plato de ca-



Playero hasta la médula. Ahí va un ejemplo de cómo se presentan las fases en este Spot. Con la playa de fondo.



¡Empezamos! Pero antes acude a las opciones y elige un nivel de dificultad de entre los tres que ofrece el cartucho.



Este surfisi quiere se

tegoría: las animaciones de Spot y el ritmo explosivo de sus movimientos. El segundo plato y el postre se llamarán igual: diversión.

Para no alterar la tendencia clónica de la conversión, Cool deberá recoger un buen número de puntos rojos divagantes, así como intentar la captura de ítems en forma de vidas, cronómetros o vasos medicinales. En su devenir por playas, muelles o fábricas de juguetes, el punto contará con dos súper habilidades: el salto, que podréis potenciar con globos y burbujas saltarinas; y una especie de proyectiles.





Plataformas • 2 Megas • Junio/Julio •



a también r portátil

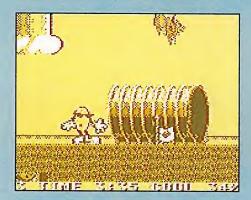
Lo de recoger puntos rojos tiene su explicación. Veréis, la jaula en que se encuentran las chavalas está bien sellada. Los proyectiles no son tan potentes como para bombardear la cerradura, así que **Cool tiene que hacerse con energía extra para acometer la misión** sin complejos. Una vez recogida la suficiente cantidad de puntos y localizada la prisión en cuestión, la redondeada mascota podrá soltar un par de bombazos y liberar a la fémina.

La cosa sigue. Pero nosotros no podemos contaros más... hasta el mes que viene. See You!

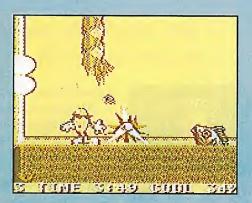
Sobran las presentaciones.
Cool Spot, el punto, chapa, surfista o súper lunar como dice en las instrucciones, saldrá a la calle vestido de Game Boy a finales de junio.
Esa es la noticia y así os la vamos a contar.



Esquiva o elimina. Los pesados enemigos que te saldrán al paso son fácilmente esquivables. Pero si quieres disparar...



Para empezar en el mejor sitio. Cuando Spot ice esa bandera, su posición quedará automáticamente grabada. Y podrá empezar desde ahí cada vez que sea fulminado.



Corre chaval, que no llegas. Spot dispondrá de un tiempo límite para encontrar a la cautiva. ¿Será suficiente?



¡Spot al rescate! Una vez que has dado con la chica, bastará con que lances el súper proyectil para liberarla.

El #1 en animación

Cool podrá seguir presumiendo de ser uno de los personajes Nintendo mejor animados de la década. Lo demostró en Super Nintendo y ahora ha querido dejarlo claro en Game Boy. El punto rojo se retorcerá, andará, saltará, escalará, volará y reboteará con un desparpajo admirable. No será lo único perfecto en este cartucho. Las caras de pánico o admiración, la jugada del yo-yo y la desprendida cantidad de plataformas animarán el cotarro hasta la saciedad. Lo veremos.

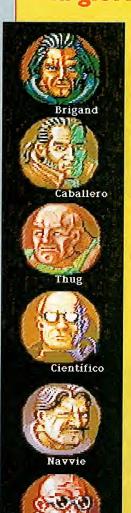




THE CHAC

Microprose • Super Nintendo •

Y los elegidos para la gloria serán...



Brigand: Bandolero. Usa un rifle de larga distancia y una potencia intermedia. De velocidad, aguante y esas cosas, en el punto medio.

Caballero: No es el hombre más fuerte del mundo, pero de velocidad y sabiduría anda bastante bien.

Thug: Miembro de una secta india de asesinos. Goza de gran fortaleza, pero ni la velocidad, ni la sabiduría son sus puntos clave.

Científico: Es el más inteligente del clan. También de los más veloces. Y aunque su munición no duele demasiado, te sacará de apuros.

Navvie: Albañil. Es el más fuerte del grupo y uno de los más potentes en cuestión de armamento. Por contra, no es tan rápido como quisiéramos, ni inteligente.

Mercenario: Veterano y curtido en mil batallas, es el hombre más cualificado para la misión.



Siempre dos jugadores. Si no encuentras a un amigo dispuesto a ayudarte, la CPU ocupará su puesto.



¡Consigue esas llaves! Para escapar de determinadas áreas, tendrás que descubrir el manojo de llaves...



Un pelín bestia. Chaos Engine será un juego de acción, o lo que es lo mismo, agresivo, espectacular y hasta duro si nos apuráis. Ahi quedan esas explosiones.

omo ya avanzabámos en nuestro anterior número, Microprose cuenta por fin con un distribuidor oficial para sus títulos de Super Nintendo en España ;Y qué significa eso? Pues que pronto podremos asistir a un verdadero desembarco de buenos juegos cuya cabeza visible, sobre todo por lo rápido de su llegada, será este título de Bitmap Brothers llamado The Chaos Engine.

No estará nada mal para empezar. Chaos Engine será un arcade súper agresivo marcado por el sabor clásico de los mejores programas de ordenador. Desarrollado para la Super por el equipo de Renegade (Sensible Soccer está entre sus obras), este 16 megas de postín planteará un voluminoso objetivo: destruir una maldita máquina ideada por el barón Fortesque; propondrá dos protagonistas harto olvidados: los mercenarios; y recuperará la perspectiva de los grandes arcades de armas tomar: la visión aérea.

Chaos Engine dividirá su porcentaje de acción en 16 niveles (4 grandes fases por 4 subniveles



Acción salvaje cartucho de

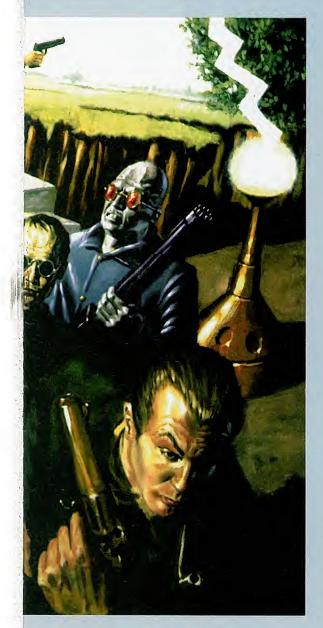
por barba) sobre los que dos jugadores simultáneos deberán plantar cara a un buen número de trasmutados colegas.

El equipo de seres del que deberán salir los dos tipos se compone de hasta seis mercenarios. Cada uno te ofrecerá diferentes habilidades, armas y hasta nivel de aguante, por lo que tendrás que andarte con ojo a la hora de elegir.



S ENGINE

Arcade • 16 Megas • Junio/Julio •



para el último Microprose

En todo caso no te preocupes, podrás ir recogiendo **items especiales**, monedas y otros objetos con los que completar el arsenal (incluso vidas extras, si tienes el suficiente money).

El concepto técnico de Chaos Engine se parecerá bastante a lo plasmado en Jurassic Park, por poner un ejemplo. La perspectiva aérea dará paso a unos **gráficos menudos pero muy cla-**



Los enemigos no serán humanos. Nuestros mercenarios deberán enfrentarse a toda una ralea de seres salida de la máquina infernal: deformes, mutados, infectos...

Rambo III, Commando...
títulos que han marcado una
época vuelven a escena con
esta pasada de Microprose.
Hablamos de Chaos Engine,
el primer cartucho de la
compañía yankee que se
distribuirá en nuestro país.



Desde arriba. La perspectiva aérea facilitará el desarrollo de la acción. Además, ¿no os recuerda al inefable Rambo III?

ritos, cargados de color y de movimientos increíblemente sencillos y bastante fáciles de llevar a cabo. Sí, te impresionará su claridad, per aún así, no te cebes en el plano tecnológico. Microprose ha buscado acción y jvive Dios! que la ha encontrado. No podrás dejar de disparar, de moverte, de buscar nuevos caminos. Y no deberás dejar de buscar llaves, recoger



Así conseguirás armas especiales. Cada soldado contará con la posibilidad de utilizar determinadas armas especiales si consigue hacerse con los iconos correspondientes.



Cuestión de inteligencia. Chaos Engine tendrá un 96% de arcade y un 4% de inteligencia. Os acordaréis de ese ridiculo porcentaje cuando os enfrentéis a escenas sin solución.



Sin tregua. En Chaos Engine no tendrás tiempo para nada. El suficiente para disparar sin pausa y no dejar de moverte.

monedas o abrir nuevas puertas porque de ello dependerá que puedas seguir adelante o caigas fulminado.

Se prevé que Chaos Engine esté en la calle el día **27 de junio**. Será el mes que viene, pues, cuando nos encontremos de nuevo con este arcade y, claro, su correspondiente puntuación. De momento quedaos con la copla.



BARKLEY SHUT

· Accolade ·Super Nintendo ·







Hacia abajo no se salen

Barckley ha hecho un juego donde la potencia y espectacularidad estará presente en todo momento. Los mates con giros, volteretas, con los ojos tapados y muchas otras muestras de originalidad son constantes.







No sólo de mates vive el baloncesto. Las animaciones de los movimientos de tiro estarán muy bien conseguidas.



En la variedad está el gusto. Hasta ocho canchas diferentes podréis conocer al sumergiros en esta fiesta del basket.

o gordo está de moda. Una de las series con más éxito en televisión, "Roseanne", está protagonizada por una encantadora y gorda ama de casa. En Madrid, las multitudes que contemplan las orondas figuras de toneladas de peso esculpidas por Botero colapsan el Paseo de Recoletos... Ante esta "inmensa" avalancha, la Super no podía ser menos, por lo que Accolade presentará en breve un cartucho de baloncesto dos contra dos con el gordo por excelencia de la NBA como protagonista.

El título elegido para este arcade baloncestísti-



Baloncesto con

co, Barckley Shut up and Jam, hace referencia con gran sentido del humor a la fama de bocazas de Sir Charles. Dieciséis jugadores (sprites de buen tamaño si los comparamos con otros cartuchos del mismo deporte) con sus propias características de juego; que incluyen distinta habilidad para realizar toda clase de es-



UP AND JAM

• Deportivo • 12 Megas • Sin determinar •



nombre propio

pectaculares mates (giros de 360 grados, volteretas, a una mano...); siete pistas de cemento y una de parquet, el Phoenix Arena, localizadas en otras tantas ciudades de Estados Unidos; posibilidad de hasta cuatro jugadores simultáneos (habrá que tirar de Multitap); y una cercana perspectiva-frontal de la can-

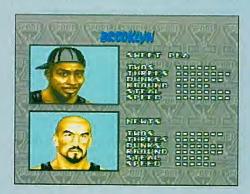


Estadísticas completas. Al final del partido y a la mitad del mismo aparecerán los números de los cuatro jugadores.



"No es un juego para blandos". Las palabras del propio Barckley junto a esta imagen pueden hablar por sí solas.

¿Quién dice que el baloncesto puro es el que enfrenta a dos equipos de cinco jugadores en un Palacio lleno a rebosar de público? De eso nada, el verdadero basket es el que se juega en la calle, dos contra dos, y sin reglas establecidas. Hasta el mismísimo Charles Barkley está de acuerdo en esto.



Cada uno con su estilo. Los participantes de estos encuentros dos contra dos tienen sus propias características de juego, que aparecerán reflejadas antes de cada partido.

cha serán los argumentos que presentará este juego para alcanzar la más alta diversión.

La máxima barckliana "o juegas, o te vas" estará presente con gran intensidad desde el salto inicial de cada partido, ya que al ser un arcade no existirán las faltas personales ni habrá fueras de banda. Única y exclusivamente mates estratosféricos, canastas de otra galaxia y defensas al límite de la ley. Y todo ello, en un divertido viaje baloncestístico de costa a costa norteamericana, con Sir Charles Barckley como bandera de diversión asegurada.



La "basca" al completo. Esta reunión tan variopinta es la foto de familia de Barckley y sus amigos. Conócelos y disfrutarás del baloncesto al estilo del "gordo".



Genio y figura de la NBA. Sir Charles Barckley estará presente en digitalizaciones hasta en el cuadro de opciones, que por cierto resulta tan completo como todo el juego.



WORLD CU

• Elite • Super Nintendo • Deportivo



Entre selecciones anda el juego. Todos los equipos que participen en la competición serán selecciones nacionales.



¿Quién ha sido? Toda esta información aparecerá en pantalla cada vez que se marque un gol en el partido.

abíamos hecho una apuesta en la redacción para ver si éramos capaces de escribir este texto sin hablar del próximo Mundial, pero hemos de reconocer, hundidos en la más absoluta de las miserias, que no nos sentimos capaces de hacerlo. Hablar de World Cup Striker, la penúltima novedad futbolera que se acerca a la Super, sin mencionar al Campeonato



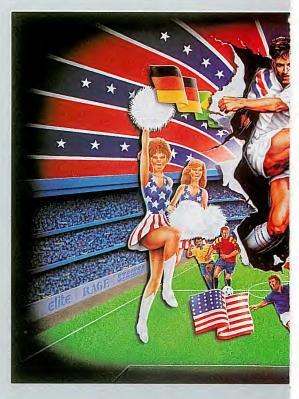
Saque de esquina. Una línea de puntos marcará la trayectoria que va a seguir el balón tras realizar el saque.



Perspectiva trasera. El juego en World Cup Striker se seguirá desde uno de los fondosa una altura elevada .

USA'94 es tan utópico como pensar que Ruiz Mateos va a hacer voto de silencio durante los próximos tres meses.

Por eso, no nos queda más remedio que comenzar diciendo que este cartucho será la adaptación para los mundialistas tiempos que corren de Striker, el programa primo-hermano suyo que apareció allá por sep-



Elite tambié a la fiebre

tiembre del año pasado. La gente de Elite ha querido rizar el rizo y conmemorar el torneo que se va a celebrar en "los States" con el lanzamiento de un juego que recordará mucho al mencionado Striker, pero que al mismo tiempo será muy diferente. Tranquilos, dejad que nos expliquemos, y así podréis "desfacer" este entuerto que en realidad no lo es tanto.

Veréis, es que World Cup Striker mantendrá

El Mundial por bandera

las que se podrá participar en este World Cup Striker tendrán carácter universal, como corresponde a un

No podía ser de otra forma. Todas las competiciones en juego **que ha sido readaptado aprovechando la** celebración de la Copa del Mundo de Fútbol de Estados Unidos. Ya sabéis, Mundial hasta en la sopa.







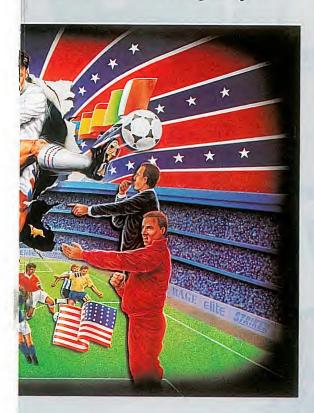






STRIKER

• Simulador • 8 Megas • Julio •



n se apunta nundialista

aspectos que ya conocemos del Striker original, como por ejemplo la perspectiva trasera oblicua, el aspecto de los jugadores o la original posibilidad de jugar partidos de fútbol sala. Sin embargo, también existirán novedades (¡faltaría más!): se podrán disputar cuatro competiciones diferentes (Copa del Mundo, Campeonato del Mundo, Liga Mundial y Torneo Mundial), el menú de opciones incluirá detalles como la "calidad visual" de los árbitros o la habilidad de los porteros, y podrán participar hasta cinco jugadores.

Sumad eso, que no es poco, a un desarrollo del juego que será bastante más real que en su antecesor y a un sonido con cancioncilla pegadiza incluida, y sabréis cuáles serán los motivos de la existencia de este World Cup Striker, que el mes que viene hará su debut en partido oficial de la Liga Super Nintendo. Esperamos esa fecha tan ansiosos como vosotros.



Me suena esta alineación. Hombre, como que es el equipo que presentó España en el pasado Mundial de Italia. La verdad es que estos chicos no están muy al día...

Aunque algunos empezaréis a estar "hasta el gorro" de oír hablar del Mundial de Fútbol, a la mayoría os intereserá saber que el mes que viene podréis disfrutar con este cartucho de Elite, una interesante adaptación del célebre Striker.



Torneo mundial. Entre las distintas competiciones que se podrán disputar, estará un torneo con sus grupos y todo.



El punto fatídico. Cuando se pite un penalty, la imagen se acercará para mostraros el lanzamiento con más detalle.



A la medida. Una de las opciones será la de configurar tanto el diseño del uniforme de vuestro equipo como el color de la piel y del pelo de vuestros jugadores.



Fútbol sala. Al igual que ocurría en Striker, este cartucho os permitirá disputar partidos de fútbol-sala bajo techo.

Una gran saga de futbolistas

World Cup Striker tendrá un claro antecedente en Striker, un juego que apareció en septiembre del año pasado, y la verdad es que a la vista de estas imágenes, nadie podrá negar su parentesco. Aunque los cambios serán evidentes, se puede decir que la línea general del juego será la misma.



ntes de empezar a leer, que sepáis que estáis ante una de esas ocasiones en las que las páginas de Nintendo Acción se visten de gala, sus redactores se ponen el frac para estar más elegantes si cabe que de costumbre y el champán inunda nuestras copas. ¿Que porqué? Pues porque este mes tenemos un doble estreno en nuestra revista.

Pero no nos dejemos llevar por la emoción y vayamos por partes. Ya os habréis dado cuenta de que el juego que os traemos aquí es Super Mario Land 3, o lo que es lo mismo, Wario Land, la última incursión del bigotudo fontanero y su contrapunto negativo en nuestra portátil preferida. Bien, pues esto, que ya por sí sólo sería como para que os pusierais a tirar cohetes, viene acompañado por otra exclusiva. Echad un vistazo a las imágenes que acompañan nuestras palabras, y comprenderéis de qué os estamos hablan-

do. Qué, ¿no notáis algo raro en su color, teniendo en cuenta que estamos hablando de un juego de Game Boy? ¿Y sabéis qué

aparato es el único capaz de transfor-

mar la cuatricromía de la portátil en todo un arco iris? Efectivamente, hemos querido que un juego del personaje estrella de Nintendo sea el primero

en aparecer en

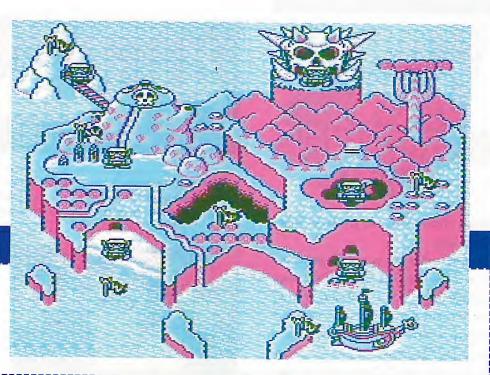




Cajas sorpresa. Son ya tradicionales en todos los Marios, y tampoco podían faltar en esta ocasión. En su interior esconden monedas, cascos y hasta alguna vida extra.

Kitchen Island

El lugar donde se desarrolla la gran aventura de Wario es esta misteriosa isla, habitada por los piratas que han robado la estatua de la princesa Toadstool. Se divide en siete zonas, cada una de ellas consta de varias fases y al final espera el consabido enemigo final.

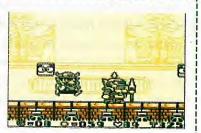


EL JUEGO EN GAME BOY: De vuelta a la realidad

Después de tanto desfile de color como hay en estas páginas, es justo enseñaros qué aspecto tiene Super Mario Land 3 visto con los colores normales de la pequeña Game Boy. No os preocupéis, porque la típica cuatricromía de la portátil no le resta ni un ápice de calidad al juego.





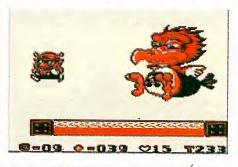


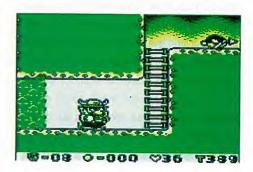
Enemigos suyos

Como suele ocurrir en los juegos de plataformas, al final de cada zona de Kitchen Island le tocará a Wario enfrentarse con un horrible y grandullón enemigo de final de fase. Por regla general, si llegáis a ese punto con algún casco podéis utilizarlo contra él, pero no siempre se da esa posibilidad. Y es una pena, porque con su ayuda os será más fácil darle los tres toques necesarios para que se vaya a criar malvas bajo el suelo de la isla pirata.

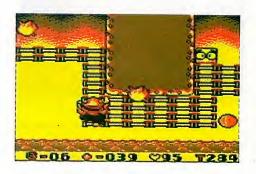








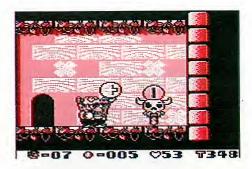
¡Que viene el scroll! La variedad está siempre presente en Wario Land. En este caso, a nuestro protagonista le persigue un río de lava que amenaza con hacerle cenizas.



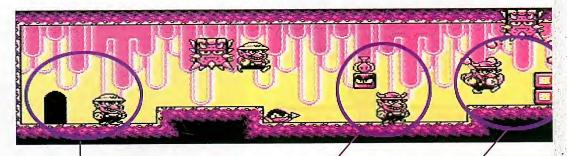
nuestra revista coloreado gracias al Super Game Boy.

En el número pasado ya os adelantamos que Super Mario Land 3 es el primer videojuego protagonizado por el malvado Wario y que, de hecho, el programa va a ser más conocido como Wario Land. ¿Qué es lo que ha hecho que este personajillo pase a desempeñar este papel estrella? Pues ni más ni menos que su avaricia y la envidia que siente por el genial Mario, lo que le lleva a hacer cualquier cosa con tal de tener un castillo como el suyo. Así, un buen día Wario se enteró de que los piratas de Kitchen Island habían robado la estatua de oro gigante de la princesa Toadstool. Inmediatamente vino a su mente un plan perfecto: si lograse quitarle la estatua a los piratas, podría pedir un sabroso rescate por ella y comprarse su propio castillo.

Pues bien, idos preparando, porque en Wario Land vais a tener que convivir con el malvado Wario durante toda la aventura. Es más, vais a tener que meteros en su propia piel. Básicamente la cosa consiste en recorrer la isla de los piratas en busca de la preciada estatua, pero por el camino tenéis que ir recogiendo multitud de monedas de oro y buscando hasta quince tesoros que se encuentran ocultos. En cuanto al desarrollo,



Vale por diez. Cuando recojáis diez monedas, podréis canjearlas por una así de grande. Sirve para abrir puertas y para salvar la partida en puntos de la fase como éste.



Las puertas son el sistema de comunicación entre los distintos niveles de las fases. Wario acaba de salir de una.

Una caja sorpresa nunca viene mal para golpearla y conseguir el casco que se halla escondido en la vasija.

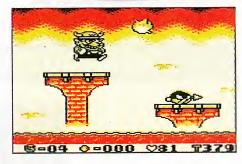
No hay bloque que resista el ataque corporal de Wario, y menos si lo hace con la fuerza de Wario-Toro.



Atención al tiempo. Sale en pequeñito, en una esquina de la pantalla, pero juega un papel fundamental en el juego.



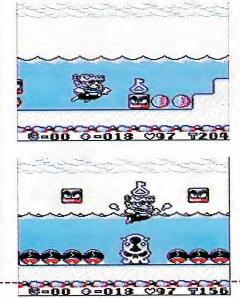
Que el final llegue demasiado pronto si no descubris todos los niveles ocultos.



Un clásico de las plataformas. Wario Land sigue la linea plataformera de todos los juegos de Mario anteriores.

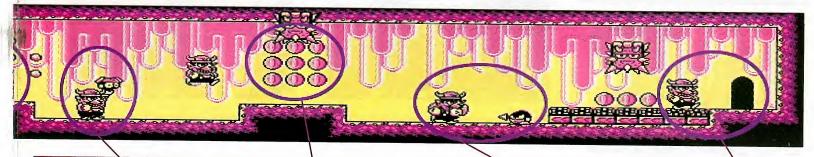
En busca del tesoro

Entre las muchas sorpresas que Kitchen Island guarda para Wario están las 15 llaves que se encuentran ocultas en otras tantas fases. ¿Para qué sirven? Pues para abrir las puertas de habitaciones en las que hay tesoros escondidos. No es fácil encontrarlos, pero a Wario le vienen muy, pero que muy bien para poder comprarse el castillo que tanto anhela.









¿Un molesto **enemigo?** Wario **salta** una vez sobre él, **lo paraliza**, y luego lo alza para lanzarlo contra otro. Todas las fases están repletas de **monedas**. Wario debe **recoger** todas las que pueda para comprarse el castillo. De nuevo el ataque corporal. ¡Pero cuidado! Algunos enemigos saben defenderse de él con su lanza.

Wario por fin ha llegado al **final del nivel.** La puerta de turno le llevará a una **nueva etapa** llena de peligros.

Una casco para cada ocasión

Wario puede **aumentar su poder de ataque** poniéndose alguno de los tres cascos que irá encontrando por el camino.



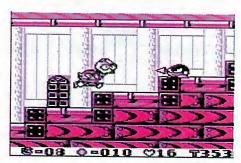
El último, que tiene una cabeza de dragón, hace que nuestro protagonista pueda usarlo como lanzallamas contra bloques y enemigos cuantas veces quiera.



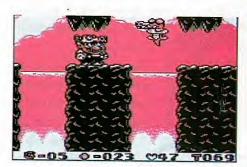


Wario-Dragón al ataque. El chorro de fuego que sale del casco es toda una garantía de seguridad para Wario.





Mini-Wario. Si Wario recibe un toque estando sin casco, ve reducido su tamaño. Un toque más y pierde una vida.





Objetivo: la calavera. La calavera indica que ése es el final de la fase, pero también que allí espera un jefe final.

Super Mario Land 3 está cortado por el mismo patrón que las anteriores entregas: plataformas a troche y moche, cajas sorpresa, enemigos sobre los que hay que saltar y hasta las típicas habitaciones ocultas a las que se accede encontrando la puerta acertada en el momento exacto.

Pero lo genial, lo indiscutible de este Wario Land, es la superioridad de sus gráficos respecto a las otras aventuras "marca Mario" que han aparecido para Game Boy. Durante el juego tenéis la ocasión de conocer a todo un desfile de personajes magnificamente definidos y de un tamaño casi descomunal para la portátil (el sprite de Wario es enorme), así como de visitar zonas de la isla que se distinguen por la variedad de sus escenarios. Con todo esto y con la jugabilidad característica de todos los cartuchos en los que interviene la estrella de Nintendo, se comple-

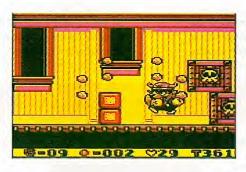
> ta el panorama de una de las historias más entretenidas y aconsejables que os podéis echar a vuestra portátil.

Nintendo Acción no ha querido que os la perdieseis, y por eso hemos vestido a Super Mario Land 3 con las mejores galas que os pu-

dieseis imaginar: las del Super Game Boy. Si lo que os mostramos os gusta la mitad que a nosotros el juego, nos daremos por satisfechos. Wario, pese a su malicia, se merece el éxito que, sin duda, va a cosechar.



Por tierra, mar y aire. Wario es un todo-terreno. A veces también tiene que darse un chapuzón en el agua.



Ataque corporal. Es una de las armas principales de Wario. Gracias a él, puede romper bloques y seguir adelante.



¡Vaya sorpresa! Las cajas más grandes marcan el final de un nivel. Otras sirven para modificar el escenario de la fase.



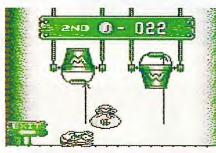
Información detallada. En pantalla siempre aparece el número de vidas, monedas y corazones, así como el tiempo.

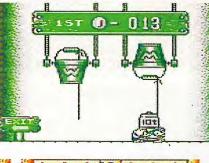
Los Wario-Bonus

Cada vez que termina una etapa, Wario puede entrar en dos fases de bonus distintas. En la primera, apostará las monedas que haya conseguido, y la cosa consiste en elegir un cubo, tirar de la cuerda y esperar a ver qué cae. Si es un saco, se doblará el dinero; pero si es una pesa, verá su capital reducido a la mitad. En la otra fase, Wario **pondrá en juego los corazones** que haya recogido por el camino: demostrando su puntería, nuestro personaje tendrá que acertar con bombas a cinco enemigos que se pasean por el fondo. A mayor número de aciertos, mayor será el premio obtenido.







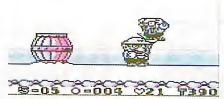


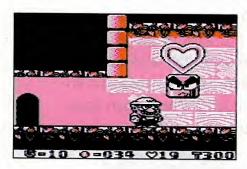


iWario al ataque!

Evidentemente, Wario no siempre tiene un casco a mano para poder hacer uso de él. Cuando está en su estado normal, tiene dos formas de acabar con sus enemigos. Una es utilizando su ataque corporal, un violento empujón que también le sirve para romper bloques. La otra forma es un poco más sofisticada, pues primero ha de dejar K.O. al rival saltando sobre él, para luego lanzarlo a su vez contra otro enemigo cercano.

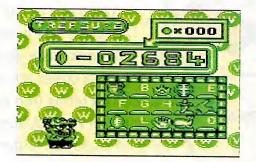






Demasiado corazón. Estos corazones tan enormes valen por varios de los normales. Ya sabéis que si conseguis recoger cien, la recompensa será una valiosa vida extra.

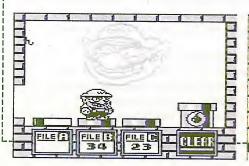


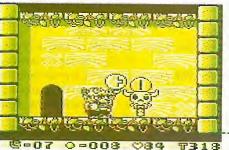


En busca del tesoro. Al final de cada fase se os muestra una pantalla en la que se ven los tesoros que lleváis recogidos hasta el momento. Procurad que no se os pase ninguno.



Super Mario Land 3 tiene, al igual que la anterior entrega, una opción muy práctica: la posibilidad de salvar hasta tres partidas distintas. Además, hay un punto de grabación escondido en mitad de cada fase, en el que por el módico precio de 10 oros permitirá continuar a partir de ese lugar en caso de perder una vida







OUNEHHADO

Megas: 4 Vidas: 5 Continuaciones: Graba Partidas Niveles de Dificultad: 0

· Tipo de Juego

Como los otros Marios: plataformas con un poquito de arcade y otro poquito de aventura, por aquello de ir explorando los caminos que tienen las fases.

• Desarrollo:

Consta de siete fases, dividida cada una en un número variable de subfases. Como en otros cartuchos de Mario, existen niveles ocultos a lo largo del juego.

• Tecnología: La estrella de este apartado es la opción que permite grabar partidas. Pero tampoco hay que olvidarse de la magnifica calidad técnica que poseen los gráficos.

Duración:

Llegar al final no os llevará más de un par de semanas. Otra cosa es que lo hagáis con todos los tesoros o que descubráis todos los caminos ocultos que hay.

GRAFICOS

Un lujo, tanto por el tamaño de los sprites como por definición y variedad.

SONIDO

Lo mejor, la cantidad y calidad de los efectos. La música se deja oír muy bien.

MOVIMIENTO

Con cascos o sin ellos, Wario goza de una movilidad envidiable.

JUGABILIDAD

Acertado nivel de dificultad y grabación de las partidas, ¿hay quien dé más?

Entretenimiento

En la linea de genialidad de los otros Marios. De lo mejor para Game Boy.

Opinión

Cuando se programan varias entregas de una misma serie, no es fácil que la última supere a las anterio-res. Wario Land lo ha logrado por varias razones: pri-mero, porque es tan entretenido o más que sus predecesores; segundo, porque les supera en calidad gráfica; y, tercero, porque la figura de Wario intro-duce un factor de originalidad. Sin duda, Super Mario Land 3 es un cartucho que hace honor a su nombre.

Recomendación

Imprescindible. No importa la edad o la religión consolera que practiquéis.



88

¿Te atreves a descubrir el mensaje oculto que Wario le envía a Mario?

ario ha recibido una carta de Wario.
Se trata de una sopa de letras en la que aparentemente hay un mensaje oculto. Nuestros redactores han dado con la clave para resolver el misterio y te dan unas cuantas pistas.

Así verás que junto a la sopa de letras aparecen unas frases en las que faltan unas palabras. Averigua cuáles son estas palabras y búscalas en la sopa de letras (ten en cuenta que pueden estar

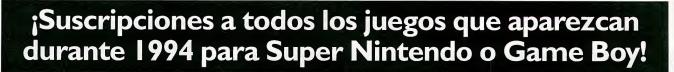
escritas en vertical, horizon-

tal o en diagonal). Cuando hayas encontrado todas, táchalas. Entonces,

podrás leer el codiciado mensaje

oculto con las palabras que sobran.

Mario propone un súper regalo para los lectores que averigüen el mensaje deWario:



BASES DEL CONICLIRSO

I. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista NIN-TENDO ACCIÓN, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. Revista NINTENDO ACCIÓN Apdo. 400 28100 Alcobendas (Madrid) Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO WARIO

- 2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de I de Junio de I 994 al 8 de Julio de I.994.
- El sorteo se celebrará en Madrid, el día 15 de Julio de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Agosto de la revista Nintendo Acción.
- 4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán seis cartas que serán ganadoras de los siguientes juegos de Super Nintendo: Plok, Lost Vikings, Nigel Mansel, Megaman X, Super Metroid, Pac Attack, además de una suscripción a todos juegos de Nintendo España que aparezcan durante

los meses de septiembre a diciembre 1994 para consola SNES.

Otras diez cartas serán ganadoras de los siguientes juegos para consola Game Boy: Kirby's Pinball Land, Nigel Mansel, Wario Land, Tetris II, además de una suscripción a todos juegos de Nintendo España que aparezcan durante los meses de septiembre a diciembre 1994 para consola Game boy.

El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

- 5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- 7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo: HOBBY PRESS SA y NINTENDO ESPAÑA.

Concurso Wario Land



C E A D H O R A
A S E I S V T T
S A D E N O M O
C F Y Z R L Y S
O O D O E A M A
O N O G A R D J
M A G I C O S E
D A, M A R I O. C

- I. Wario en vez de gorra lleva un ____ en la cabeza. Además, tiene unas _ _ _ _ super gordas encima de los ojos.
- 2. Si se convierte en WARIO REACTOR puede ____, si lo que quiere es hacerse más fuerte se convertirá en WARIO ____, pero para quemar con su aliento se transformará en WARIO ____. Todo ello, gracias a los calderos ____.
- 3. Otra diferencia es que para conseguir vidas extras no hay que coger _ _ _ _ _ , como en Super Mario Land, sino corazones.
- 4. Juntando _ _ _ monedas WARIO puede conseguir un monedón, meterlo en ciertas ranuras y pasar de _ _ _ _.

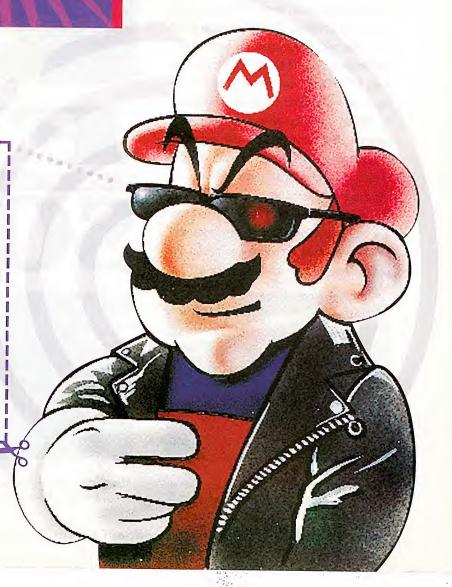


Cupón Concurso Wario

SUPERNINTENDO GAME BOY

LA FRASE SECRETA ES

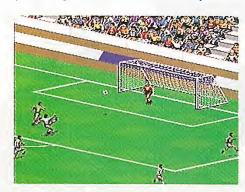
Nintendo



Si echáis un vistazo a las páginas de la revista este mes, veréis que el color verde abunda en ellas más que de costumbre. Y no es que hayamos decidido incluir fotos subidillas de tono. La explicación hay que buscarla en el aluvión de juegos de fútbol que está llegando a Super Nintendo. De todos ellos, sin embargo, hay uno que puede considerarse el más esperado (sobre todo por sus antecedentes gloriosos en otras consolas). ¿Sabéis cual? Sí, nos referimos a FIFA International Soccer, el cartucho estrella con el que Electronic Arts -recordamos que será distribuido por Ocean- pretende que todos los aficionados a los grandes videojuegos se calcen unas botas y empiecen a correr.

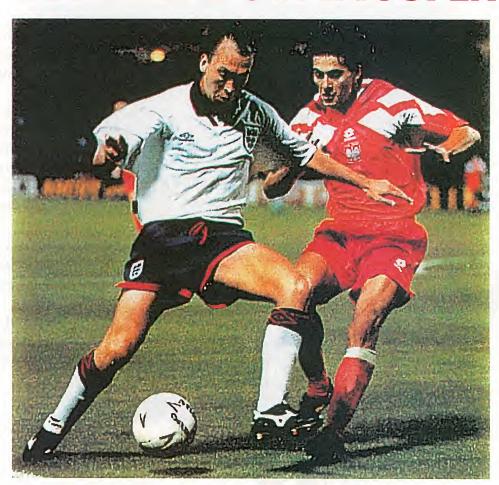
La licencia FIFA (esto de tener un padrino importante se ha puesto de moda) parece haber estimulado a los chicos de EA, y el mundial USA haberles subido la moral, porque lo cierto es que les ha salido un simulador absolutamente espectacular. Veréis. Podemos empezar por los gráficos. En FIFA se han cuidado las animaciones de los jugadores hasta el último detalle. De hecho se han llegado a utilizar hasta 17 instantáneas diferentes para conseguir un movimiento explosivo. Además, se ha elegido la perspectiva isométrica de juego, lo que permite seguir a la perfección el desarrollo de los partidos. Vamos, como si lo estuvieran retransmitiendo en directo.

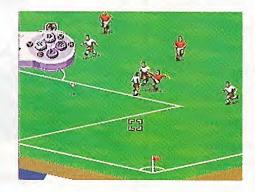
Si queréis seguimos por el apartado jugable, el más delicado. Los movimientos, aunque cueste un poquito llegar a dominarlos, terminan siendo muy variados, y las jugadas que podéis llegar a hacer son un deleite para la



Tiros con efecto. En FIFA Soccer podéis hacer unos efectos de escándalo si pulsáis L o R después de disparar el balón.

EL FÚTBOL ESPECTÁCULO HA LLEGADO A LA SUPER





Moviola. En cualquier momento del partido tendréis la oportunidad de revivir la última jugada disputada.

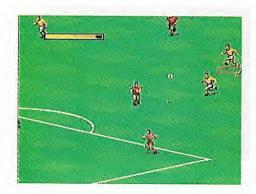


Que gane el mejor. El torneo mundial FIFA Soccer enfrenta a 24 selecciones nacionales divididas en seis grupos.

• El espectáculo futbolístico que es capaz de reproducir FIFA Soccer.



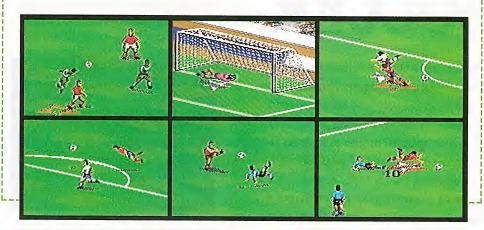
Todos los ángulos. La perspectiva isométrica facilita dos ángulos diferentes de visión. Éste es el más "dificil".



Barra de energía. Es opcional, y se divide en tres zonas de diferente color. Cuanto más llena está, más fuerte es el tiro.

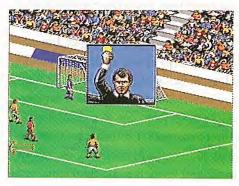
Las mejores jugadas del partido

FIFA Soccer es, ante todo, un juego realista. Todo un pelotazo, vamos. Si queréis comprobarlo, no tenéis más que empezar a jugar. Asistiréis a detalles tan asombrosos como los que prueban las imágenes. **Animaciones de lujo** sacadas de una cámara de televisión que dejarán al jugador -y al espectador- marcado para siempre. No hay nada igual en este mundo del fútbol.





Marcador electrónico. Señala los momentos importantes del partido. Por ejemplo, la alegría del goooooool.



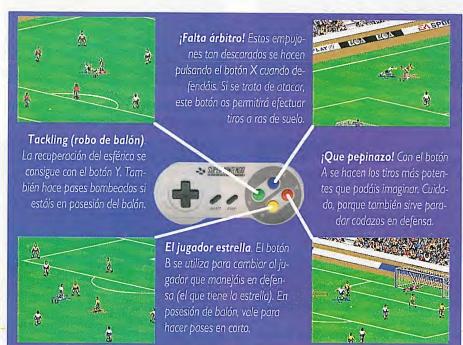
Un Andujar más. Si optáis por activar las faltas, el árbitro no se cortará un pelo a la hora de mostrar tarjetas.



El hombre del partido. Al término del encuentro, la CPU elegirá al mejor de los 22 jugadores en liza.



Controla FIFA Soccer



vista que, por si fuera poco, gozan de una moviola perfecta: puede seguir la jugada o dejar que su ojo que todo lo ve examine el resto del campo.

El asunto opcional también es soberbio. Fl-FA Soccer permite elegir las cosas más variadas y originales, plantea estilos de juegos, coberturas y estrategias nunca vistas y además, incorpora la opción Multitap para que participen hasta cinco jugadores simultáneos. Todo un detalle.

Podríamos seguir soltando elogios, pero suponemos que ya os imaginaréis que el sonido es bestial (con cánticos digitalizados de la afición incluidos), que la música es súper marchosa y que el jueguecillo en cuestión llega en el mejor momento. Y dejamos para el final las cosas que echaréis de menos. Por ejemplo las alineaciones reales, o el tipo de control...



Saque de esquina. Primero se lleva el cursor hacia donde queréis que vaya al balón, después se saca y... ¡goool!



Pide el cambio. Si algún jugador no rinde a vuestro gusto, no tenéis más que parar el partido y sustituirle por otro.

Partidos a la medida

El cuadro de opciones de FIFA International Soccer es muy completo. Entre las oportunidades más "golosas" están, por ejemplo, la que permite participar hasta cinco jugadores simultáneos empleando Multitap, o aquella otra con la que podréis sentiros entrenadores por un dia y diseñar

la estrategia que va a emplear vuestro equipo (jugar con la defensa adelantada, con un centro del campo presionante). Y por la parte de las competiciones, no perdáis ni los partidos amistosos, ni la liga, ni los playoffs,







ni, por supuesto, el campeonato del mundo.

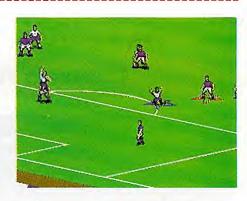




Y también salva el torneo. Un sistema de passwords permite retomar el torneo en el punto donde lo hayáis dejado.



Desde el punto fatídico. FIFA International Soccer no cambia de perspectiva cuando se produce un penalti.



Hora de celebraciones. Cada vez que marquéis un gol, los jugadores lo celebrarán de una forma muy efusiva.





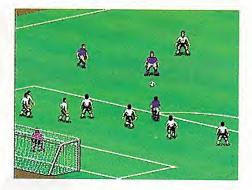
No todas son iguales. Un cuadro estadístico muestra el nivel de juego que puede ofrecer cada selección.





También, entrenadores. Elige, sistema Cruyff de ataque desesperado o Chechu Rojo, de contención y aguante.





Un buen punto de vista. La perspectiva isométrica de FIFA Soccer permite seguir el juego sin perder detalle del partido.

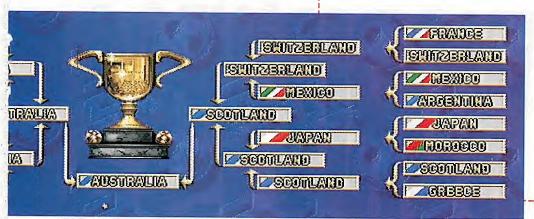


Remate en plancha. Las animaciones están perfectamente conseguidas. Valga como ejemplo este remate de cabeza.

Una final no apta para cardiacos

Aunque en total son 30 las selecciones que se pueden elegir en FIFA Soccer, lo cierto es que en ninguna de las competiciones pueden participar todas a la vez. Para vuestra información, en el modo liga sólo pasan el corte 8, mientras que en el torneo mundial son 24 las que pueden competir. Por cierto, que este campeonato del mundo es una réplica exacta al "real". Si veis a Australia ahí es porque, además, podréis añadir o quitar equipos de los grupos en cuestión.

La composición que veis abajo refleja la dura lucha de los playoffs finales para 16 teams.





OCEAN Electronic Arts

Megas: 8 Vidas: -Continuaciones: Passwords Niveles de Dificultad: 0

Tipo de Juego: Un simulador con todas las consecuencias. O sea, real y difícil. Tardarás un tiempo en conocerlo, pero

• Desarrollo:

Podréis disputar partidos amistosos entre 30 selec-ciones, ligas de 8, "playoffs" con 16 participantes y un torneo similar al mundial con 24 equipos.

· Tecnologia:

Las animaciones de los jugadores alcanzan las 17 instantáneas por movimiento. A veces parecen tan reales, que no creemos que tenga "sólo" 8 megas.

· Duración:

Lo bueno de FIFA Soccer es que se va haciendo más atractivo a medida que lo juegas. No es un cartucho para un día, es para un año.

GRAFICOS

No hay otro juego de fútbol que le iguale en este apartado. Excepcionales.

SONIDO

Griterio, cánticos, un sonido envolvente, buena música y una gran ambientación.

MOVIMIENTO

Visualmente superlativos. Cuesta llegar dominarlos, pero salen unas jugadas...

JUGABILIDAD

Sube con el tiempo. En cada partido se aprenden nuevos pases, remates, que aumentan las ganas de jugar.

Entretenimiento

Una de las grandes virtudes de FIFA Soccer. Conocerlo es quererlo. Y cuando sepáis jugar os resultará imprescindible.

Opinión

FIFA Soccer combina una calidad técnica inigualable con una concepción de juego marcada por el espectáculo. El resultado de esa mezcla explosiva llega en forma de jugadas de gol increíbles, festival de remates nunca vistos y paradas sobresalientes. De gráficos anda inconmensurable, de opciones no va nada mal y lo que único que se le puede echar en falta es un sistema de control más accesible.

Recomendación

Nadie debería perderse este cartucho. Ni los locos del fútbol ni sus detractores.

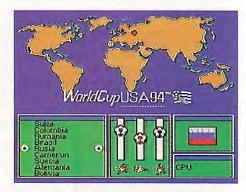


ue U.S. Gold se atreva a licenciar el juego oficial del mundial USA no es ninguna novedad, pero que le salgan las cosas bien empieza a resultarnos sorprendente. La compañía inglesa no acostumbra a estabilizar sus ingenios y la verdad es que ya va a ser difícil acostumbrarnos a que la creadora de Olympic Gold o Winter Olympics saque cosas excelentes al mercado. World Cup USA 94 es una gran excepción. Debe ser por aquello de que el fútbol es inglés, como Robinson. Su forma de plantear el encuentro ha sorprendido a propios y extraños: por su estética, complejidad y sencilla forma de dominar el arcade. Y sus planteamientos técnicos le pueden llevar a auparse con la mejor de las puntuaciones.

El juego oficial del mundial se verá desde los aires, sólo que con mucho más desparpajo gráfico que en el caso de Sensible Soccer. Por comparar. Jugaréis con la pelota pegada a los pies, o a 200 metros de las botas. Con o sin fuera de juego. Con o sin moviola. Y con o sin regla de cesión al portero. Y veréis hasta qué punto influyen las tácticas y jugadas a balón parado en un encuentro. De hecho, hasta podréis diseñar vuestras técnicas y ensayar con la colocación de cada jugador en el campo.

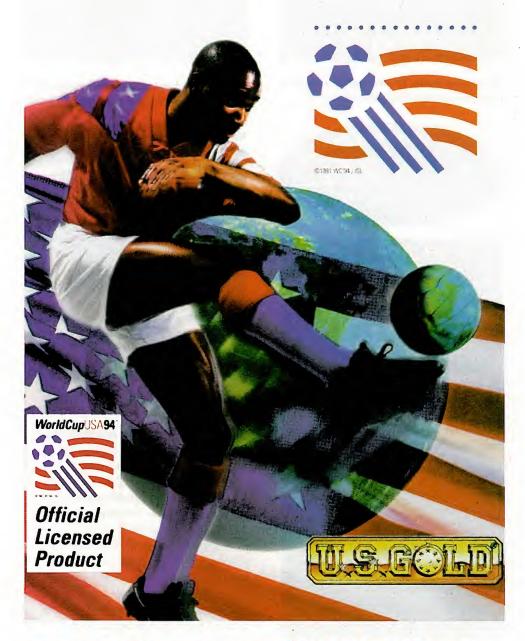
World Cup USA también os enseñará a Striker, el perro mascota del mundial. Os lo mostrará hasta hartaros: sale en todas partes. Pero tranquilos, no se hace pesado. Más bien hasta gracioso, sobre todo cuando ofrece nuevas vestimentas a los equipos.

Lamentablemente no existe una opción para 4 jugadores simultáneos, lo que no os



Los mejores y los peores. World Cup USA detalla el nivel de juego y estado de forma de cada selección participante.

UN CARTUCHO PARA DISFRUTAR DEL FÚTBOL









No es fácil lanzar a puerta. La hora del remate es posiblemente la más complicada de este WCU.

No es violencia, sólo realismo. A las estupendas animaciones de WCU se añade un componente espectacular que son las **entradas sin balón, el dolor** del lesionado y el condimento Andújar Oliver a la hora de sacar tarjetas. Más chulo que un ocho y cuantas más, mejor. Es la salsa del partido. Ver moverse a los jugadores, gozar de las entradas, admirar cómo se lanzan al suelo, cómo impactan en las rodillas del contrario y cómo son "premiados" con las correspondientes sanciones.



Peligro en las Gaunas. Las jugadas de gol son tan constantes como las "palomitas" del portero.

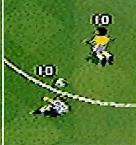


¡Está en fuera de juego! No te creas, hay una opción especial para cambiar la normativa. Je, je...



La moviola. ¿Fue o no falta? Pulsa Start, luego el botón amarillo y repite la jugada. Lo verás más claro.









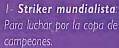
10 en información. Todo el mundial está aquí. Con pelos, señales y hasta días de competición.

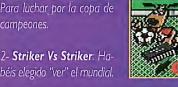


Reacciona a tiempo. Podrás sustituir a un jugador o cambiar la táctica durante el partido.













3- Striker amistoso: Contra la máquina, otro player o



4- Strikercontrol: Por si



5- Striker de moda: Para



6- Striker Cruyff: Para fabricar y ensayar jugadas.



7- Striker Valdano: Elige



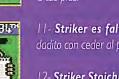
8- Striker Clemente: Haz



9- Striker portero: ¿Un



10- Striker fácil o díficil:



11- Striker es falta: Cui-



12- Striker Stoichkov: Un



13- Striker Matías Prats:



14- Striker Luis García:



15- Striker entreno: En-



16-Striker Romario: Va ría la velocidad del juego.

dará opción a compartir la copa. Pero no os preocupéis, hasta 24 amigos podréis disputar el mundial con una sencilla asignación de iniciales a cada equipo. Ah, ¡que no sois tantos! Bueno hombre, pues algunos se los queda la CPU y ella se bandea que da gusto.

La forma de controlar el juego es muy sencilla. Apenas basta con dos botones del pad para disfrutar del partido: uno para robar el balón y pasar en corto, y el otro para tirar a puerta y hacer pases más alejados. Un tercer botón os anima a que hagáis vaselinas y cosas de esas, pero casi siempre se queda muy corto.

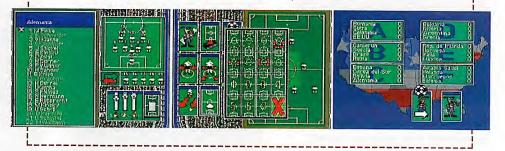
El partido se desarrolla a ritmo frenético. A pesar de que optáis a tres niveles de velocidad, aun en el más accesible la acción es tremenda. Los pases, lanzamientos, faltas, córners, hasta la carrera del árbitro para sacaros la tarjeta se suceden de forma espectacular, veloz, única y muy divertida. Y esa es la sensación que se os quedará tras el último de los partidos: lo bien que lo habéis pasado, los encuentros que habéis ganado, la imagen de Striker en la feria de opciones, los grupos del mundial, los equipos y, lamentablemente (y este es posiblemente el único fallito), las estridentes alineaciones: no hay nombres reales (aunque si todos son tan indecisos como Clemente, se lo disculpamos).



Haz conmigo lo que quieras, Míster

Colócame en el centro del campo, como ariete, lateral, de portero o en el banquillo. Elige la táctica adecuada, selecciona a los II mejores y repártelos como tú sabes. Hazte a la idea de que estás en un grupo complicado. Ataca contra Bolivia y cuidado con los germanos: van a por todas.

Ya lo ves, World Cup USA te invita a jugar y a entrenar. A divertirte haciendo las dos cosas. Y a comprobar en tus propias carnes lo importante de ambas facetas. Así que **no te** pierdas entre opción y opción y, antes de jugar, pruébalo todo. Le sacarás mucho más partido.





La pena máxima. El penalti cambia, como veis, la perspectiva. Además de dar más facilidad al delantero que al portero, quien sólo cuenta con una oportunidad de moverse.



¿Juegas o miras? En WCU podéis jugar contra una amigo o la propia consola, o bien hacer de espectador -CPU Vs CPU-. Y de paso aprender.



Una licencia que vale millones. U.S. Gold ha vuelto a dar la campanada haciéndose con la oficialidad de la conversión mundialista y bordando el producto.



Ojito con el portero. Si decidís manejar al portero, tened en cuenta que interactúa con el último jugador de la defensa. Y eso significa que copia sus mismos movimientos.















Intervienen ellos solos. Los jugadores se activan cuando están cerca del balón. No se puede seleccionar a ninguno.



Todo un golazo. No es fácil hacer gol. Tienes que ajustar mucho el tiro para que el balón bese al fin las mallas.













El árbitro cuenta. Las polémicas jugadas de falta que se producen son resueltas inapelablemente por el colegiado.



Ha sido falta. Para sortear la barrera deberás hacer buen uso de la línea de puntos que señala la dirección.

Nada como verlo en directo

El saque inicial, las tarjetas, los goles, córners, sustituciones, lanzamientos de banda, de puerta, cada uno de los momentos "fijos" del partido son adornados por un pequeño recuadro que aparece en la parte inferior de la pantalla. En forma de animaciones a pocos "frames" -2 ó 3-, el árbitro, jueces de línea o espectadores que aparecen en la imagen recuerdan al jugador qué ha pasado, qué hay que hacer o cómo **van las cosas**. Por lo demás es una "pijadita pintoresca" que los chicos de U.S. Gold se han marcado. Por aquello de darle algo más de vistosidad al encuentro y de quedarse con el público. El sonido acompaña a la acción (el pitido del árbitro, los cánticos del público), así que doble felicidad sensitiva: se ve y se oye.



U.S. GOLD Tiertex

Megas: 8

Vidas: -

Continuaciones: -Niveles de Dificultad: -

• Tipo de Juego:

World Cup USA es un gran arcade de fútbol que busca divertir sin complicaciones, mientras nos anima a hacer de entrenadores. En la banda.

• Desarrollo:

Sigue a pies juntillas la mecánica mundialista: grupos, partidos, estadios y días. Podréis jugar contra la máquina, un amigo o dejar que las CPU se peleen.

• Tecnología:

Las animaciones están muy logradas, el tratamiento de la perspectiva es óptimo y el detalle del recuadro en la parte inferior de la imagen es de agradecer.

· Duración:

Muchisima. Hasta que ganéis el mundial, hasta que vuestros amigos se rindan, hasta que tu hermano quiera ver la tele... aquí hay juego para rato.

GRAFICOS

89

Bien definidos y tan grandes como para destacar y no resistirse al control.

Sonido

00

La banda sonora es muy marchosa y los efectos sonoros están bien plasmados.

MOVIMIENTO

90

Animaciones brillantes, suaves y veloce El scroll del campo es muy bueno.

JUGABILIDAD

92

Se deja jugar hasta el último momento. Y se deja llevar desde el principio. Es rápido, suave, fácil y tiene mil opciones.

Entretenimiento

92

Mezcla opciones a miles con una jugabilidad de órdago y obtendrás un combinado mucho más que entretenido.

Opinión

U.S. Gold sale del bache. Ha tenido que ser con la licencia más comprometida de su carrera, pero lo ha hecho. Ha sabido sacar adelante un arcade de fútbol, darle el toque divertido, jugar con la técnica de forma envidiable y proponer los detalles oportunos.

El apartado opcional es de maestros y sólo se echa en falta un radar en el campo y las alineaciones reales. El resto es brillantísimo. Mucho más que lo exigible.

Recomendación

Para los forofos del fútbol. Sin complicaciones, complejos y además oficiales.



World Cup USA '94, FIFA International Soccer, Sensible Soccer...

LA GRAN DECISION

Nintendo Acción os ofrece las claves para ayudaros a decidir qué juego comprar

a avalancha de juegos de fútbol que han Illegado a la Super en los últimos meses habrá sembrado la duda entre vosotros, haciendo que os planteéis la pregunta inevitable: ¿con qué cartucho me quedo? En Nintendo Acción no podemos decidir por vosotros, pero sí queremos aclararos las ideas. Para eso os presentamos este completo dossier en el que analizamos uno a uno los principales aspectos de los que consideramos los tres cartuchos estrella: Sensible Soccer, FIFA International Soccer y World Cup USA 94. Sin opiniones, sin valoraciones, sólo los datos objetivos, para que seáis vosotros quienes, como siempre, digáis la última palabra.

Control del balón



SENSIBLE SOCCER



WORLD CUP USA 94

En cuanto al control del balón, es decir, las diversas opciones que ofrece cada juego en relación a la facilidad de llevar el balón pegado al pie del jugador o no, en SENSIBLE SOCCER podéis elegir entre tres niveles diferentes de dificultad, para que lo amoldéis a vuestra habilidad con el pad. **WORLD CUP USA** 94 tiene un nivel más es decir, cuatro. Sin embargo, FIFA INTERNATIONAL SOCCER no hace ninguna referencia a este apartado.



- Sensible Soccer: 4
- FIFA International

Soccer: 16

• World Cup USA 94: 8



- Sensible Soccer: 9.890
- FIFA International
- Soccer: 12.890
- World Cup
- USA 94: 11.990

Alineaciones

 FIFA INTERNATIONAL SOCCER: os da un amplio panel de posibilidades tácticas: cobertura, estrategia, alineaciones...



- SENSIBLE SOCCER: podéis elegir 8 tácticas de juego distintas y disponéis de un jugoso plantel de 15
- · WORLD CUP USA 94: Ilega al detalle de tener, aparte de la posibilidad de elegir alineación y tácticas, varias jugadas ensayadas.



Número de equipos



 FIFA INTERNATIONAL **SOCCER:** presenta 30 selecciones nacionales diferentes.



· SENSIBLE SOCCER: ofrece la posibilidad de elegir entre 40 combinados nacionales.



• WORLD CUP USA 94: tiene a las 24 selecciones clasificadas para el Mundial, además de una opción para introducir otras 8.

Jugadores



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: Pueden participar hasta 5 jugadores a la vez.



• SENSIBLE SOCCER: Sólo pueden jugar 2 a la vez, pero es posible organizar ligas con 64 equipos.



• WORLD CUP USA 94: Tampoco pueden jugar más de dos a la vez, pero sí 24 en un torneo.

Perspectiva



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: emplea una diagonal isométrica inclinada.



• SENSIBLE SOCCER: se vale de la vertical aérea, ofreciendo una gran zona del terreno de juego.



• WORLD CUP USA 94: muy similar a la de Sensible, aunque eso sí, no tan lejana.

Repeticiones



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: Visión aérea en todo el campo de la última jugada.



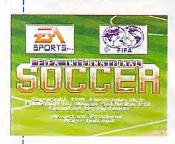
• SENSIBLE SOCCER: Se puede ver repetida la última jugada de un modo mucho más simple.



 WORLD CUP USA 94:

También podéis ver repetida la última jugada que se haya realizado.

Licencias



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER: como su nombre indica, tiene licencia de la FIFA. THIS GAME IS NOT CONNECTED
HITH OR ENDORSED OR APPROVED
BY ANY PLAYER, TEAM OR
ORGANISATION WHETHER REFERRED
TO OR CONTAINED IN THE
ELEMENTS OF THE GAME OR
OTHERWISE.

• SENSIBLE SOCCER: no posee ninguna licencia oficial, y así os lo avisa antes de la presentación.



 WORLD CUP USA 94: es un producto oficial de la Copa del Mundo USA'94.

Torneos

diversas competiciones que ofrece cada juego, entonces hay que decir que SENSIBLE SOCCER tiene cinco distintas para los clubes y seis para las selecciones nacionales (liga, copa, amistosos, etc.). Por su parte, FIFA INTERNATIONAL SOCCER os permite disputar partidos de exhibición, un torneo completo, una liga y unos playoffs. Por último, WORLD CUP USA 94, sólo os ofrece la posibilidad de disputar una competición idéntica en cuanto a su desarrollo al Mundial de Estados Unidos. Lo que, desde luego,

Si hablamos de las



FIFA SOCCER



SENSIBLE SOCCER



WORLD CUP USA 94

Fuera de juego

Si en esto del fútbol sois unos puristas y os gusta que en vuestros partidos haya incluso fueras de juego, o si acaso sois unos grandes expertos en emplear esta táctica defensiva, debéis tener muy en cuenta que mientras FIFA INTERNATIONAL SOCCER y WORLD CUP USA 94 cuentan con la posibilidad de activar o no esta regla, el SENSIBLE **SOCCER** carece

de ella.

no es poco.



FIFA SOCCER

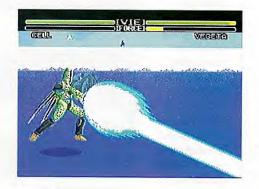


WORLD CUP USA 94

unque pueda resultar de mala educación, por una vez vamos a empezar un comentario saltándonos las presentaciones de rigor. Nada de títulos, frases rimbombantes e historias de esas. Cuando salta un notición como la llegada a España de la versión Pal de Dragon Ball Z 2, lo mejor que podemos hacer es ahorrar tinta e ir directos al grano.

Comencemos. ¿Argumento? Bueno, pues ya sabéis. Goku, Gohan, Cell y compañía partiéndose la cara sin remisión en la pantalla de vuestro televisor. Aun a costa de ponernos pesados, volvemos a repetir que Dragon Ball Z 2 trae varios personajes nuevos respecto a la primera entrega. Y es que, si la versión japonesa nos presentó a Pequeño Cell, Aki y Kujila (y que conste que nos hemos leido las cartas que nos habéis enviado, avisando de que el nombre de alguno de estos personajes no se corresponde con el real), ahora la versión europea nos sorprende con que podemos elegir a otros dos luchadores: Goku y Tara. O sea que la lista de guerreros se amplía hasta diez.

En cuanto a los modos de juego, Bandai se ha sentido generosa y nos ha ofrecido tres posibilidades: Modo Historia, Modo Combate y Modo Campeonato. El primero, pese a lo que dijimos en el pasado número, tiene los textos en francés, y se divide en varios capítulos en los que sólo podréis entrar en liza con Gohan, Piccolo, Vegeta o Trunks. Claro que si queréis elegir a cualquiera de los diez personajes en liza, lo que tenéis que hacer es jugar en los otros "modos". Ambos permiten la participación de dos jugadores



Onda Kamehameha. Es el golpe más poderoso de los luchadores, y todos ellos lo realizan de una forma similar.







¿Venís mucho por aquí? Por si no los conocéis, Kujila y Tara son 2 de los 5 nuevos personajes de Dragon Ball Z II.



17 escenarios. En los Modos Combate y Campeonato podréis elegir el decorado en el que se desarrolla la lucha.





Por las nubes. Pulsando el botón X, los personajes se lanzan al cielo a luchar. Para bajar, el mismo botón.



Hazlo más fácil: ipide ayuda!

Si tenéis alguna duda sobre los **golpes** que acumula vuestro luchador o queréis saber **cómo se hacen, pausad el juego** en cualquier momento



y pulsad el **botón Select**. Accederéis a un menú en el que encontraréis las **explicaciones pertinentes**. Y sin perder detalle.





Los piratas. Aki y Kujila, los dos piratas, tienen un papel protagonista en uno de los capítulos del Modo Historia.



Cuerpo a cuerpo. Cuando la barra de las magias está a cero, el combate frente a frente es decisivo para la victoria final.



simultáneos, pero mientras el Modo Combate se basa en peleas aisladas, en el Campeonato podéis optar entre ocho luchadores que se enfrentarán entre sí hasta dilucidar quién es el más fuerte. ¡Ah!, por cierto, las peleas no tienen tiempo límite ni se dividen en asaltos, como en otros juegos populares de lucha. Aquí se trata de pegarse y lanzarse magias hasta que la barra de energía del contrario quede más vacía que nuestro bolsillo a fin de mes. Que ya es decir.

Por lo demás, un poco lo que visteis en la primera entrega. Pantalla partida, trucos a miles, magias abrasadoras. Cosillas que para la ocasión se han potenciado con charlas más que chulescas, buenos gráficos, potentes animaciones y el carisma de un Goku que sigue en el candelero a pesar de los pesares. Paralelos, importadores y chinakadas variadas.



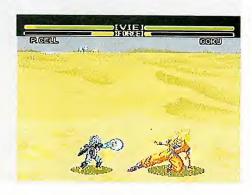
Goku es el rey. Bandai lo sabe, y ha tenido el detalle de dejar que le elijáis en los Modos Combate y Competición.



A partes iguales. Así se dividen la pantalla los personajes cuando se alejan el uno del otro. Para que no haya líos.



Ocho magias por barba. Todos los luchadores pueden hacer hasta ocho golpes especiales. Aprender su técnica no es dificil, porque se realizan de forma muy parecida. Para ejecutarlos, deberás recargar la segunda barra de energía.



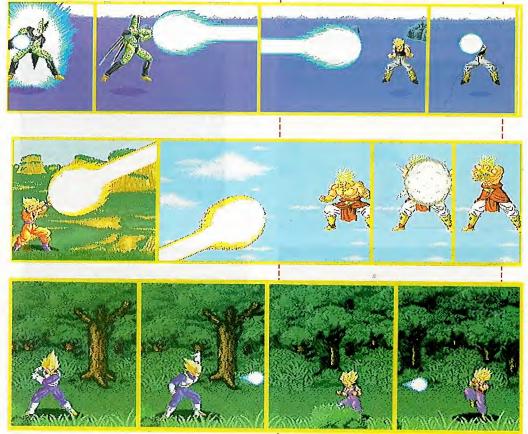
Pequeño, pero matón. El tamaño de los luchadores no siempre es determinante en el resultado de los combates. Los bajitos, como Pequeño Cell, aprovechan su estatura para esquivar mejor los golpes de los contrarios.



El rey del manga. Dragon Ball es, junto con Ranma 1/2, el manga más popular. La creación de Toriyama sigue conquistando pequeños japoneses en el Shonen Jump Magazine.

Aprende a defenderte

Los personajes de Dragon Ball no se andan con chiquitas. A la que descuidáis el cuerpo, os envían una onda kamehameha que atenta directamente contra vuestra barra de energía. Por eso, lo más recomendable es aprender bien las diferentes tácticas de defensa: protegerse, bloquear, repeler o incluso devolver el ataque. Estas técnicas son de lo más variado, pero todas ellas tienen un par de puntos en común: son **difíciles de ejecutar** y hay que ponerlas en práctica en el momento en que tu héroe aparezca en pantalla.





3 modos de lucha

- **Modo Historia**: Entraréis de lleno en varios capítulos similares a los de la serie.
- **Modo Combate**: Peleas simples a uno o dos jugadores.
- **Modo Campeonato**: Torneo en el que participan ocho de los diez luchadores, y permite la intervención de dos jugadores.









Peligro amarillo. La melena rubia es signo inequívoco de que los personajes han alcanzado la categoría de super-guerreros. Ahora, su fuerza es tremenda.



I Onda va! Cuando se realiza una onda vital, la imagen se centra primero en el luchador que la lanza y después en el que la recibe. No aparecen los dos a la vez en pantalla.

Así se escribe la historia

El Modo Historia se compone de varios capítulos diferentes, que se desarrollan de forma muy parecida a los de la serie televisiva. Con mucho texto entre escena y escena (jatención, todos en francés, que así es como Bandai piensa ponerlo a la venta!), allí tendréis oportunidad de admirar el sorprendente desarrollo de los Juegos de Cell, la búsqueda de las bolas de dragón o el combate de vuestro protagonista con los piratas Aki y Kujila. Por lo demás, gráficos y animaciones casi nos hacen pensar que estamos ante los originales OVA s de DBZ.























BANDAI Bandai

Megas: 16 Vidas: 1 Continuaciones: Infinitas Niveles de Dificultad: 4

· Tipo de Juego:

Una primicia: Dragon Ball Z 2 es un juego de lucha "one-on-one" que tiene como protagonistas a los personajes de la famosa serie televisiva y mangas.

• Desarrollo:

Tres modos de juego: Historia, Combate y Campeonato. En el primero se puede elegir a 4 luchadores, en los demás tenemos a los diez a nuestra disposición.

· Tecnología:

Es difícil destacar algo, porque el nivel general es muy alto. Pantalla partida cuando los personajes se alejan, buenos movimientos, sonidos FX excelentes.

· Duración:

El Modo Historia se acaba en una hora si se juega en el nivel fácil, pero la cosa cambia cuando sube la dificultad. Los otros modos garantizan fidelidad.

GRAFICOS

92

Grandes, perfilados, bien definidos. Además hay 17 escenarios diferentes.

SONIDO

94

Los efectos sonoros son de lo más espectacular que se ha oído hasta el momento.

MOVIMIENTO

86

Muy suaves. La fidelidad a la serie obliga a que las magias sean muy parecidas.

JUGABILIDAD

90

Los golpes especiales no son difíciles de conseguir, y los cuatro niveles de dificultad dan muchísimo juego.

ENTRETENIMIENTO

92

Si sabéis francés, jugar en el Modo Historia será como participar en un capítulo televisivo. Emocionante, vamos.

Opinión

Dragon Ball Z 2 partía con la ventaja de tener a gran parte del público a su favor antes de pisar las estanterías. Era importante, pues, que a su llegada Pal demostrase que todas las esperanzas estaban fundadas. Bien, pues el cartucho ha salido redondo, en francés, pero redondo. Goza de una gran calidad visual, tiene un sonido excepcional y conecta perfectamente con el jugador. Incluso a nosotros nos ha sorprendido.

Recomendación

Dedicado a los miles de manga-adictos que no pueden pasar sin Goku.



os torneos de artes marciales comienzan a ser ya una tradición dentro del mundo Super Nintendo. Cada nueva competición es sinónimo de personajes musculosos, lucha "one-on-one" y golpes espectaculares. En definitiva, cada torneo es señal inequívoca de que un nuevo cartucho de lucha ha hecho su aparición. De ahí que la convocatoria de la segunda edición del "King of Fighters" no deje lugar a duda: la versión Pal de Fatal Fury 2 ya está entre nosotros.

¿Y qué alicientes tiene esta segunda entrega? Pues, para empezar, que a los hermanos Bogard (Terry y Andy) y a Joe Higashi, protagonistas de la primera entrega, se les han unido ahora otros nueve luchadores entre los que se incluyen cuatro jefes finales. Los modos de juego, por su parte, son los tres ya típicos: Modo Historia, Versus y Torneo, que en esta ocasión se llama Elimination Match. En todos ellos podéis escoger a cualquier personaje excepto a los jefes, que sólamente se dejan ver en el Modo Historia.

Por lo demás, la gente de Takara ha pretendido hacer un cartucho lo más parecido posible al original de Neo Geo, y eso incluye también el tema gráfico, en el que destacamos sobre todo dos aspectos: El primero es el múltiple scroll que presentan los escenarios -bastante efectista-, y el segundo son los dos planos de lucha en los que trancurre la pelea, planos que proporcionan una sensación de profundidad sobresaliente.

Con todo esto y con la notable carga de jugabilidad que presenta, Fatal Fury 2 se destaca como uno de los mejores juegos de lucha disponibles para Super Nintendo.



Doble plano de lucha. Los luchadores pueden pasar al segundo plano del escenario presionando el botón R.



KARA SALE AIROSA DE

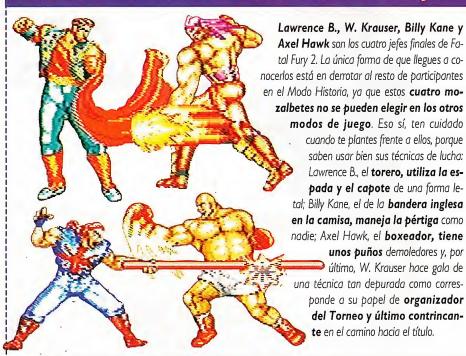


La lucha final. La última pelea se desarrolla en el interior de una catedral y tiene a W. Krauser como temible oponente.



Fase de bonus. Hay dos, y en ellas tenéis que romper el máximo número de bloques posible para conseguir puntos.

Cuidado con estos cuatro, son los jefes





- Que Takara haya hecho por fin un cartucho de primera categoría.
- Que haga su estreno europeo en Esbaña.



Golpes mágicos. Todos los personajes pueden hacer cuatro magias. Esta es la patada de la media luna de K. Kaphwan.



Elimination Mode. Los jugadores tienen a ocho luchadores a su disposición para eliminar a los 8 del contrario.



Un marco incomparable

Los **escenarios** son uno de los puntos fuertes de Fatal Fury 2. Cada luchador tiene el suyo, que a su vez se corresponde a un país diferente (**Italia, USA** Hong Kong, España...), y la mayoría presentan un magnífico scroll que le añade todavía más dinamismo a la acción.





TAKARA Takara

Megas: 20 Vidas: 1
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 7

· Tipo de Juego:

Fatal Fury 2 es un juego de lucha "one-on-one" como mandan los cánones: Tres modos de juego, golpes especiales, bonus entre combates y todo eso.

• Desarrollo:

El Modo Historia consta de once peleas, mientras que en el Modo Torneo cada jugador utiliza sus ocho personajes para eliminar a los ocho del contrario.

· Tecnología:

Los planos de scroll y los dos niveles de profundidad del escenario dan a los decorados una sensación de movimiento y relieve excepcionales. ¡Son 20 megas!

· Duración:

Con siete niveles de dificultad por bandera, un nombre de lujo y 20 megas de animaciones, la verdad es que todo va a depender de vuestra habilidad.

GRAFICOS

90

Los escenarios son magnificos y los personajes grandes y bien acabados.

SONIDO

87

Las melodías apoyan la acción, y los efetos sonoros son implacables.

MOVIMIENTO

87

Variedad, rapidez y relativa facilidad en la ejecución de golpes van de la mano.

JUGABILIDAD

88

Es muy alta. Roza la de los mejores cartuchos de lucha para los súper 16 bits. Lo más impactante: la variedad de magias.

Entretenimiento

88

Nunca faltan ganas para jugar a cartuchos en los que la calidad técnica está tan a la vista como en Fatal Fury 2.

Opinión

La llegada de Fatal Fury 2 nos había despertado una gran duda: En Japón había tenido un gran éxito, pero las anteriores re-programaciones de Takara no nos hacían albergar grandes esperanzas. Afortunadamente, tenían razón los expertos aficionados nipones. Esta segunda entrega del torneo King of Fighters tiene un nivel gráfico y técnico que le situa entre los mejores de su gênero. ¿Lo habéis comprobado?

Recomendación

La calidad ante todo. Para mitómanos y forofos de la lucha como debe ser.



e acerca el verano, y con él vienen las va-Caciones, los turistas achicharrados por el sol y los concursos playeros de Miss Camiseta Mojada. Pero hay gente que en estas fechas prefiere aprovechar su tiempo libre para conocer lugares famosos. Es el caso de la Pantera Rosa, quien ha optado por irse a Hollywood a pasar unos días de relax. ¿Hemos dicho relax? Bueno, rectificamos, porque a nuestra amiga no se le ha ocurrido otra cosa que pintar de rosa el enorme cartel hollywoodiense que todos conocéis.

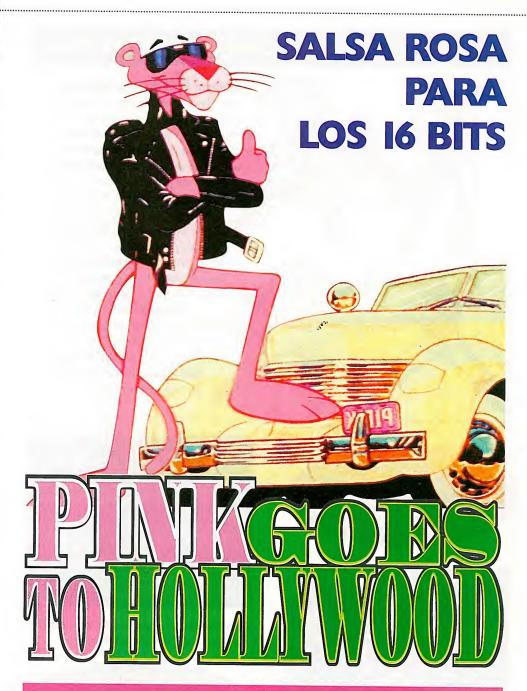
Consecuencias: 1) el Inspector Clouseau no va a parar hasta verla entre rejas, 2) la pantera, en su huída, se ha colado en los estudios de la Metro, que son el escenario en el que se desarrolla la acción y 3) esto tiene todas las trazas de ser un nuevo programa para la Súper.

Como os podéis imaginar, los toques cinematográficos son continuos en un cartucho como éste. No os extrañe, por tanto, que todas las fases tengan que ver con alguna película famosa, tanto en el nombre como en el decorado. Lo que sí os va a extrañar un poco más es el desarrollo de la partida. Veréis, la cosa comienza en una fase que se llama "Honey, I shrunk the pink" en la que nuestra protagonista se encuentra en una gigantesca cocina. En ella tendréis que ir buscando la entrada a otras seis fases que habrá que ir completando -en el orden que queráis-, una a una.

¿Que cómo es cada fase? Pues escenarios plataformeros en los que la pantera se encuentra con numerosos enemigos de los que tiene que dar buena cuenta hasta llegar al jefe final, el inefable Inspector Clouseau.

Ya véis, un juego poco original, pero impregnado de la simpatía que aporta este personaje.





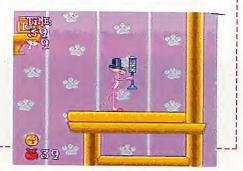
Trucos de pantera

Cuando la pantera rosa se encuentra en apuros, y siempre que haya recogido antes el correspondiente ítem, puede echar mano de una serie de utensilios que no por insólitos dejan de ser la mar de efectivos. Pulsando el botón Select podéis emplear desde un semáforo que paraliza a los ene-



migos hasta una carga de dinamita que los fulmina, pasando por un fiero sabueso o incluso una taladradora.

Como véis, todo vale cuando se trata de que nuestra rosada amiga llegue sana y salva al final de la fase.



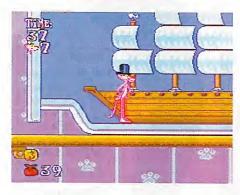


¿Quién es el enemigo número uno de la pantera rosa? Habéis acertado. El Inspector Clouseau no podía faltar en un juego que tiene al felino más famoso del planeta como protagonista. En casi todas las fases aparecerá como enemigo final, pero no temáis: os costará más llegar hasta él que eliminarle después. Y es que esta pantera es mucha pantera.









¿Dónde está la entrada? La mecánica de juego os obliga a buscar la entrada a los distintos niveles desde la fase "Honey, I shrunk the pink". Este barco os da el acceso a una de ellas.



Pinkestein. A esta terrorifica fase sólo se accede después de acabar con éxito las seis primeras. ¿Conocéis al enemigo?



Preciados sombreros. Los gorros que va recogiendo son un seguro para que la Pantera no muera de un sólo toque.



El secreto está en las monedas

Todas las fases de «Pink goes to Hollywood» están repletas de plataformas en apariencia inalcanzables, però que no lo son tanto si la Pantera Rosa deposita en el lugar correspondiente (una caja en la que pone "tool") unas monedas que irá recogiendo por el camino. En el ejemplo, la moneda le sirve para que aparezca un puente, pero las hay con distintas utilidades: escalera, grúa, alfombra mágica...



Pink Gors to HOLLYWOOD

TECMAGIK **Manley Associates**

Megas: 8

Vidas: 5

Continuaciones: 5 Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego: La pantera rosa debuta en la Súper con un combinado de los de mucha plataforma en todas las fases y mucho enemigo que cargarse en plan arcade.

Desarrollo:

Prestad atención, porque se las trae: Desde una fase principal se entra a otras seis que hay que completar para así poder acceder a las últimas etapas del juego.

• Tecnología: La Pantera Rosa es un personaje de toda la vida, al que no le gustan mucho las innovaciones. Destaca, si acaso, el tamaño de los sprites, pero poco más.

Aquí si que hay tela para rato. La dificultad está tan subida de tono que seguro que el viaje de la pantera a Hollywood os durará varios mesecitos.

GRAFICOS

Los personajes, igualitos que los reales, pero los escenarios dejan algo que desear.

SONIDO

Lo mejor del juego. La música original de Mancini suena de maravilla en la Súper.

MOVIMIENTO

Los movimientos de la Pantera Rosa son tremendamente difíciles de controlar.

JUGABILIDAD

A lo comentado en el apartado anterior se une una dificultad general muy alta, así que...

ENTRETENIMIENTO

El tirón del personaje no es suficiente pa ra paliar las lagunas de diversión que tiene este cartucho.

Opinión

«Pink goes to Hollywood» es uno más de los cartuchos que intentan aprovechar la fama de un personaje para salir adelante. Sin embargo, para alcanzar el éxito se necesita algo más que una figura con gancho, y eso es lo que echamos de menos aquí: los enemigos parecen demasiado estáticos, los decorados piden a gritos más scroll y al juego, en general, sólo le salva la simpatía del protagonista, la originalidad de algunas fases y la extraordinaria banda sonora que posee.

Recomendación

Para enamorados de las plataformas en general y de la Pantera Rosa en particular.



Dentro de esta especie de frenesí futbolístico que parece afectar a todas las compañías, se echaba en falta que alguna se acordase de la Game Boy, porque es de suponer que los poseedores de la portátil también tenemos nuestro corazoncito y nuestra afición balompédica como todo hijo de vecino...

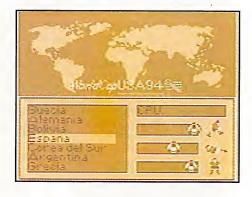
Bien, pues por fin podemos dar buenas noticias, porque U.S. Gold se ha decidido a lanzar la versión de su World Cup USA 94 para la pequeña de Nintendo, y eso siempre es de agradecer.

Suponemos que ya conoceréis algunos detalles de este juego a través de la versión para Súper, pero, por si las moscas, os recordamos que viene con licencia FIFA, lo que le convierte en el programa oficial del Mundial USA 94.

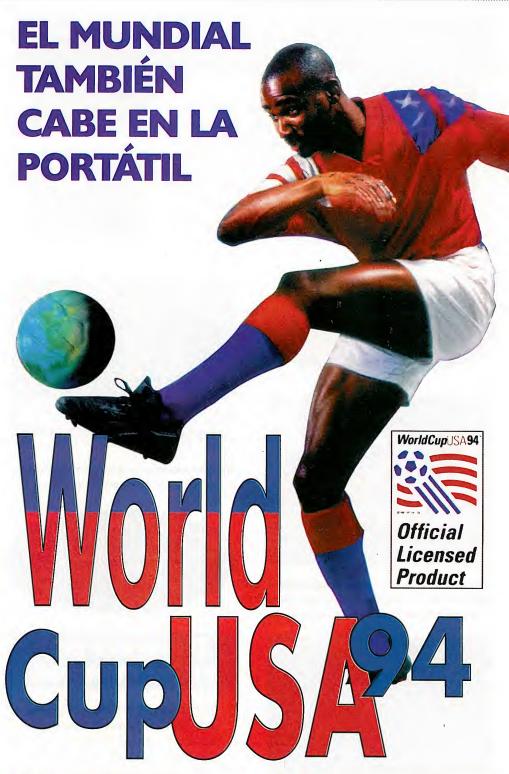
Sus creadores han pretendido que esta versión para Game Boy sea lo más parecida posible a su hermana mayor, y eso tiene una traducción inmediata en lo que a cuadro de opciones, gráficos y perspectiva del campo se refiere, contando, claro está, con las lógicas limitaciones que impone el soporte.

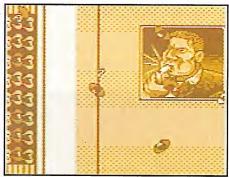
A la hora de jugar, debéis saber que este es un cartucho que no sólo lleva el Mundial en el nombre, sino también en el espíritu. Esta cursilada que nos hemos marcado quiere decir que lo único que podéis hacer es disputar un torneo como el Mundial de verdad, tanto en equipos como en desarrollo de la competición. Ni amistosos, ni ligas, ni cosas de esas.

El que se compre World Cup USA 94 debe saber lo que le espera: revivir en la portátil el desarrollo de la competición futbolística más prestigiosa del mundo.

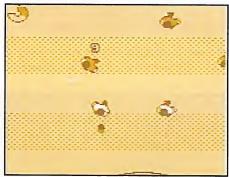


Escuadras nacionales. A cada selección se le asignaun nivel de velocidad, ataque y defensa.¿Cuál preferís?





El pitido del árbitro. Las decisiones del trencilla vienen acompañadas de una animación y del sonido de su silbato.



Fijáos en el número. Un pequeño número señala cuál es el jugador que estáis manejando. No lo perdáis de vista.

Un buen menú



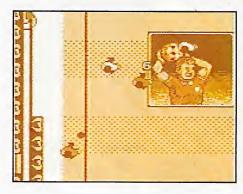


El aspecto más logrado de este cartucho es la cantidad de posibilidades que ofrece. Aparte de detalles más normales, como la duración del partido, la existencia de fueras de juego o que el portero sea manual o automático, podéis disfrutar de otros como emplear tácticas diferentes, hacer jugadas ensayadas, o practicar en entrenamientos.

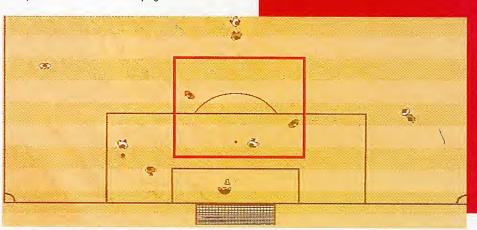


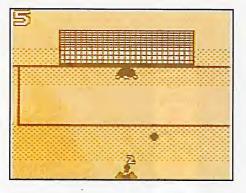


Que las compañías se acuerden de hacer versiones de sus juegos para Game Boy.



Desde la banda. Los saques de banda se anuncian con la correspondiente animación. Así no hay lugar a dudas.





Penalties. Se lanzan atendiendo a una flecha que se mueve de un lado a otro del arco y marca la dirección del balón.



Real como la vida misma. El desarrollo del mundial se sigue con fidelidad hasta en las fechas de los partidos.



Así se ve el fútbol en una Game Boy

Esta coqueta perspectiva aérea es la que ofrece la versión portátil de World Cup USA 94, muy similar a la de la versión para Súper. El recuadro rojo marca la zona que aparece en pantalla, con lo que podéis haceros una idea de lo dificil que resulta saber la situación de los jugadores sobre el campo.



Megas: 4 Vidas: 0 Continuaciones: Torneo Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego: Íbamos a decir que este es un simulador de fútbol, pero casi quedaría más correcto si dijésemos que es un simulador del Mundial de Fútbol.

• Desarrollo:

El desarrollo de la competición es igual al del campe-onato verdadero: 24 equipos divididos en 6 grupos y eliminatorias hasta llegar a la final.

• Tecnología:
Puestos a destacar algo, nos quedamos con la cantidad de opciones entre las que se puede elegir. Es tremenda para lo que se estila en la portátil.

Duración:

Ganar el mundial no es nada fácil, pero puede conseguirse con el tiempo. Después, os queda la opción de jugar partidos de campeonato a modo de amistosos.

GRAFICOS

No están mal y las animaciones tienen su gracia. Pero se ve poco campo.

SONIDO

La presentación da paso a unos partidos en que el sonido brilla por su ausencia.

MOVIMIENTO

Los partidos se desarrollan a un ritmo ra pido y los jugadores se mueven bien.



JUGABILIDAD

Muy mermada por el hecho de no ver la suficiente cantidad de terreno como para saber a quién podemos pasar.

ENTRETENIMIENTO

Si lográis obviar lo comentado, jugar un Mundial igualito que el real puede resultar divertido.

Opinión

Con World Cup USA 94 se da una situación paradójica, y es que han intentado hacerlo igual a la versión para Súper, y no se ha conseguido. La gama de opciones es de lo más completa, pero el defecto viene al comenzar a jugar: han querido que el tamaño de los sprites fuese igual al del cartucho para la 16 bits, y eso les ha obligado a reducir la porción de campo que aparece en pantalla. Resultado: la visión que tenemos es demasiado reducida, lo que va en detrimento de la

jugabilidad. Recomendación

Hay que tener mucha afición para jugar al fütbol en Game Boy. Pero si te apetece...



N.E.S.

- 1 Super Mario 3
 Nintendo Plataformas
- **2** Battletoads
 Tradewest (Rare) Arcade
- **3** Kirby's Adventure

 Nintendo Arcade
- Tiny Toon
 Konami Plataformas
- Megaman 4
 Capcom Plataformas
- **Asterix**Infogrames Plataformas
- Maniac Mansion

 JVC Aventura Gráfica
- 8 Prince Of Persia
 Mindscape Aventura
- 9 Indy Heat
 Tradewest Racing
- 1 Panic Restaurant





















Game Boy

- **1** Wario Land Nintendo Plataformas
- **2** Legend of Zelda Nintendo Aventura
- **3** Kirby's Pinball Land Nintendo Pinball
- Super Mario Land 2
 Nintendo Plataformas
- **5** Nigel Mansell Nintendo (Gametek) Racing
- **G** Jungle Book Virgin Arcade
- **Tiny Toon 2**Konami Plataformas
- **8** Mystic Quest Nintendo (Square) • Aventura RPG
- **9** Road Rash
 Ocean Crazy Racing
- 1 O World Cup USA '94

























SIDADES

- LA ENTRADA MÁS FUERTE: El enemigo público nº 1, Wario, llega directamente a lo más alto de nuestra lista de Game Boy. ¿Por qué será?
- EL SUBIDÓN: El fútbol viene pegando fuerte y «F.I.F.A. International Soccer» lo demuestra con su potente entrada en la lista de Super Nintendo
- LA PROMESA: El más esperado, Goku y su versión Pal, que no nos iba a defraudar en su llegada a los 16 bits.
- EL MEDIOCRE: Llega toda vestida de rosa, pero no alcanza los niveles que se esperaban de ella. Os estamos hablando de «Pink goes to Hollywood».
- ELREY DEL NÚMERO 1: El deporte rey, que llega en forma de avalancha: «World Cup USA'94» (SNES y GB) y «F.I.F.A. International Soccer»
- EL MÁS BUSCADO: Sin ninguna duda, se lleva la palma la segunda parte de «Mortal Kombat». ¿A que estáis deseando verlo tanto como nosotros?.



Super Nintendo

- 1 NBA Jam Acclaim • Basket
- Fifa Int. Soccer
- **3** Starwing Nintendo Arcade
- 4. Clayfighter
 Ocean (Interplay) Lucha
- 5 D. B. Z. La leyenda...
- **S** Young Merlin Virgin Aventura
- World Cup USA 94
 U.S. Gold Fútbol
- **Lost Vikings**Nintendo (Interplay) Aventura
- Final Fight 2
 Capcom Beat-'em-up
- 1 O S.F. Turbo Nintendo (Capcom) • Lucha
- 1 1 Turn & Burn
 Absolute• Arcade Simulador Aéreo
- 1 2 Nigel Mansell
 Nintendo (Gremlin) Racing
- 13 Rock'n Roll Racing
 Ocean (Interplay) Crazy Racing
- **14** Equinox Sony Aventura 3D
- 15 Fatal Fury 2
 Takara Lucha
- 16 Skyblazer Sony Arcade
- **17** Aladdin
 Nintendo (Capcom) Arcade
- **18** Empire Strikes Back JVC Arcade
- 19 Mario All Stars
 Nintendo Plataformas
- 20 Ranma 1/2
 Ocean (DTMC) Lucha































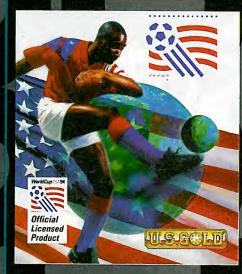












Este número El Pulso viene calentito. A las listas de Super Nintendo y Game Boy no hav quien las reconozca. Echad una ojeada si no a la de la portátil: Wario Land no ha hecho más que llegar y ya se ha alzado al primer puesto. Y no acaba ahí la cosa. porque la fiebre futbolera también ha pegado fuerte. FIFA International Soccer, World Cup USA 94... ante tal cúmulo de diversión y jugabilidad, no podíamos menos que subirles bien alto en la lista de Super Nintendo. ¿Queréis más? Pues atención a la lucha: la segunda entrega de **Dragon Ball y Fatal Fury** 2 tampoco han querido pasar inadvertidos. En fin, que este mes El Pulso ha temblado más

que ningún otro.



Gemma Gallego Romero (Madrid)

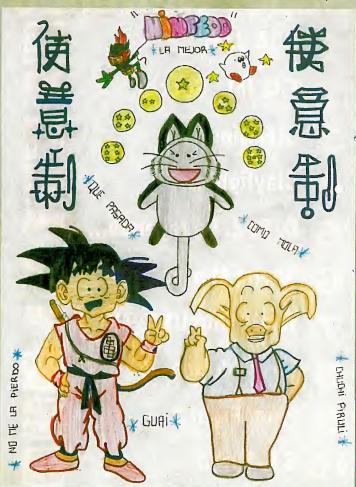


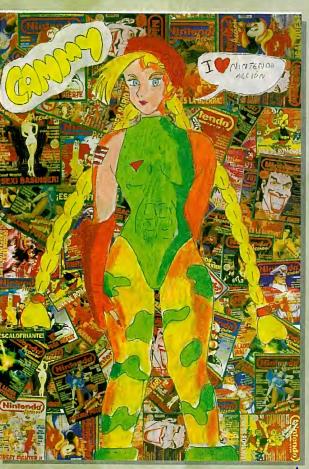
Raul Durán (Madrid)



Ivan Bernat Ubiaga (Barcelona)







Trinidad Salazar F. (Córdoba)



Yago Gonzalez Salgado



VIRGINIO GARCIA LOPEZ (MURCIA)

A partir de este mes, entre todos los dibujos que nos enviéis, elegiremos uno que por su calidad, simpatía, originalidad o, simplemente, porque nos guste más, será premiado con una alucinante mochila de Super Nintendo. De nada.









(Barcelona)



Envíanos tus dibujos y si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).

Indicando en una esquina del sobre: **ZONA ZERO**



Javier Hernandez Jódar L'hospitalet de Llobregat Javier ha sido un buen chico y se

ha comido todo lo que le han puesto en la pantalla. Muy bien Javier, muy bien.

GHOST'N GOBBLINS



Ruben Francia Rodriguez

(SAN SEBASTIAN) Dos años y medio ha tardado Rubén en acabarse el juego, pero por fin lo ha conseguido. !Eso se llama aprovechar bien el dinero!

ALADDIN



Javier Noverges Garcia (VALENCIA)

Vale Javier, vemos que has conseguido superar las "tremendas" dificultades que presenta este cartucho. Enhorabuena.

7(0)

A veces llegan cartas...

Agresivas

Manuel Simon Talago
(Alicante)

OS ESCRIBO ESTA CARTA PORQUE NO ME PUBLICAIS NINGUN DIBUTO. IPERO BUENO! ¿QUE OS CREEIS?

OS LO DIGO PORQUE ESTOY ASTA EL TRASERO DE VOSOTROS.
NOJADOS RÍAIS PORQUE ES UN ASUNTO SERIO.

Equivocadas

David Lázaro Sanders (Salamanca)

ch vaestra revista. The have liempo que ando con garas de comprarme una vida oconsola, pero mi madro resono mo mo deja por que dice que relo serve pera perder de liempo Por eso os escribo pera ver si la vosotra os sobre alguna y me la podeir regular for le que he visto en vertra revila a mi me que tan mos las consolas de segue que las le lintenjo, ant que sen rejores la Hoga Drive o la Harter tribin si mo mardancis una el rida dos consolas os le capacitación mucho, acuque solo fera con un juego (El Jarceso Sonic)

Apo, que antes pensaber que todas las chieas etan iguales (toutes personales).

Tresumetars prijos...) (por lo menos has de mi chres, que som mós de mi madres (TAL ARRUBÍAS)) peto desdes que qui a el pueblo seu o todas mo son iguales, proque empresa a solire com una chera que me presento-mi primo que to arté que está mas buena que ma contra de jamien que estamás es muny simples que está mas buena que se mandre de CUADALUPE , aimque esta mos buena que ver harta est verendo, y ituago unas gamas de que madre que recordo de se presento que se manque esta presento, y ituago unas gamas de que Meguel, un por se começa esta per se mandre de se manque esta presento, y ituago unas gamas de que Meguel, una começa esta presento de que manque esta presento de que esta presento de que manque esta presento de que presento de que presento de que

Con Flechazo

Roberto Velarde Cabanillas (Madrid)

A mano

Dulas Sanchis Vicent (Valencia)

A máquina

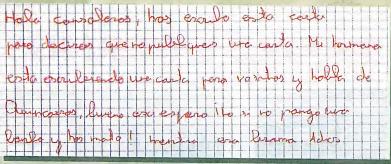
Os le porgo en des tipos de escritir para que . pongais la que mas es quete.

San las dos de la mañana y escribo por qui no tengo sueino, pero no se lo digais a modic que es un sereto y despues po me dejan jugar a mi "Super". I Oh, no! mi madre se ha levontado, y se divinge hacia aqui, lo siento tengo que cartar. Adios.

Son las dos de la mañana y escribo por que no tengo sueño, pero no se lo digais a nadie que es un secreto y despues no me dejan jugar a mi "Super".¡Oh no! mi madre se ha levantado,y se dirige hacía aquí, lo siento tengo que cortar.Adios.

itala minimum me llama elamul y tenga 11 años y mo se como es que pillois todas los juegos nuevos que vama esa echar, levena, esta es ma dirección y haber se tenga suerte:

IIUSAS
Manuel Abraldes
(Orense)



Bomba

Juan Francisco Cordero (Cadiz)

De parte de Eloi, Dani, Rais alberto, Comás, alex, David, Bosdi, Javi, Claudio, Lorenzo, Iván, Sergio, Luis, Pedro, Roberto, Ismael, Enrique, Paco, Yoré, Mesis, angel, Hannel, Ricardo, Hartín, Eugenio, Emilio, Isidoro, esliguel. Igor, Bernardo, eslarcos, antonio, Benito, Patricio, Umberto. Fernando y Ramón quiciera felicitares por la mieva organización de la revista, es uma pasada

Masivas

Carlos Masdeu Ávila (Barcelona)

Ofa Joy UN Amigete med Turo SOY ABRAHAM -Y TEMANDOMI DIBUJO ABER SITE GUSTA ME AZE SRAN Y LUSION QUE MEPUSIERAIS EN TU SUPER REBISTA Y SIGANO LOS LLABEROS MEJOR ASI TENGO UN RECUERDO. UN GRAV SALUDO

Sin ortografia

Abraham Lopez Hernandez (Teruel)

Hola, somas das humanos de Castellón y estornos muy cabiendos con la compania SEGA, por sie humillantes anuncios (como el de geme gen, que ta hace weer gree ever bate si tiener la germe boy). Me gus taria que las consuman, Éverdad ? Sevia la mejor. No comprendo ni como las admiton.

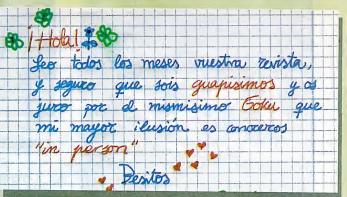
Reivindicativas

Arturo Martínez Vilar (Castellón)

Pla MELLAMO DANIEL LOPEZ Y AQUITEMANDO MIDIBUJO ESPERO QUE LOPONGAIS ENTU REBISTAY QUE MEMANDES LOS LLABEROS UN SEGIDOS TULLO David LOPEZ CONESTA TEE MANDADO MUCHAS CARTAS ENESTE BIAJE

Faltonas

Daniel López Hernández (Teruel)



Floridas

Mila Alcalá Fuerte(Soria)

Son Iconos

* Yo say un of que me gustan las Es un montan. Tengo 13 años y has diago la reesdad a my me gustaria que me la los se para calgarlas en muy



FATAL FURY 2 SUPER NINTENDO

Jugar con los jefes

Por ahí dicen que hay un truco para el juego más luchador de Takara que es la repera. Afirman que sirve para jugar con los jefes y apuntan que puede ser más o menos así. En cuanto aparezca el gran logo de Takara en pantalla y comience a sonar la banda sonora, pulsa B, A, X, Y, arriba, izquierda, abajo, derecha, L y R. Nuestros soplones estiman que debéis hacerlo muy rápidamente, tanto como para que el último movimiento coincida con el último acorde de la banda.





ROAD RUNNER SUPER NINTENDO

Empezar a jugar con 75 vidas

este truco. En la pantalla del título, presiona izquierda, Select, derecha, Y y Start simultáneamente. Y luego, cuando el "Zippety Splat" vaya hacia ti, pulsa el botón B. Con esta hábil maniobra conseguirás comenzar el juego del Correcaminos con 75 vidas.

THE TEMPLE INFERNUS

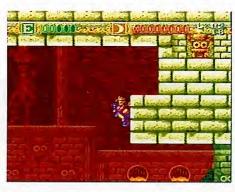






*. Te encuentras en el Templo del Infierno rodeado de un montón de objetos y pasajes que te son completamente desconocidos. Pero sigue atentamente estas instrucciones y podrás escapar de esta encrucijada.

Hay un pasaje oculto cerca del segundo bloque móvil. Necesitarás saltar a este segundo bloque del que venimos hablando, e inmediatamente después volver a saltar para alcanzar la pared que hay algo más arriba. En esa pequeña sala encontrarás una poción roja. No dudes ni un instante: cógela y gatea hasta el acceso que hay a la derecha. Allí te encontrarás con una estrecha habitación que tiene como única salida la parte de arriba. Así que una vez que subas, habrás llegado a la zona donde se encuentra el primer jefe, que no es otro que Fatline.







*. Para derrotar a este peligroso enemigo, lo más importante es que no te precipites y que ataques sólo en los momentos precisos. Cuando te enfrentes a Fatline deberás colocarte de tal manera que te encuentres exactamente en frente de su lámpara mágica mientras él no esté allí. Pero tan pronto como empiece a lanzarte bolas de fuego (momento que aprovechará para regresar a su lámpara mágica), muévete rápidamente a derecha e izquierda para evitarlas.

Cuando su ofensiva haya cesado y si aún te mantienes ileso, date la vuelta y ataca una vez más hasta que nuestro colega Fatline vuelva a abandonar su lámpara mágica. Repite este proceso cuantas veces sea necesario, hasta que este primer obstáculo importante de tu aventura haya desaparecido.

Ya te habrás dado cuenta de que Skyblazer es un juego muy, pero que muy interesante. Pero también te habrás podido apercibir de que tres vidas, ocho magias, un potente salto y algún que otro puñetazo son escasos argumentos para que su protagonista

llegue hasta el final de la aventura.
Así que para hacerlo todo un poco más fácil, aquí está Nintendo Acción con una guía repleta de ayudas .Ya verás cómo eliminar a ese enemigo final de fase era más sencillo de lo que parecía. Y es que más vale maña que fuerza.

por David García

TOWER OF TAROLISH



*. Escala la torre y accede a la segunda habitación que encuentres en tu ascensión. Allí encontrarás una buena colección de diamantes (cada uno de ellos es una vida extra), una poción roja y un enemigo llamado Ram Man.



Recoge los diamantes, escala por la pared de la derecha y utiliza uno de tus ataques especiales para borrar del mapa a Ram Man. Por último, retírate de la plataforma inmediatamente.

*. Tarolisk tiene un punto débil: su ojo.



Golpéale allí, corre hacia la pared de la izquierda y **salta** para no ser aplastado. Mientras Tarolisk rueda hacia ti **salta sobre él cuatro veces**, y a la quinta **agáchate en la esquina inferior izquierda**. Él no podrá llegar allí.

LAIR OF KHARYON



*. En la guarida, atravesarás **un corredor** que pasa por el centro de una masa de agua. Al final



verás dos salidas: si te decides **por la de la derecha**, encontrarás **una vida extra**. Pero si luego vuelves a **entrar y salir por la misma puerta,** podrás conseguir otra vida más. Así hasta 99 veces, lo que equivale **a 99 vidas.**

*. Cuando alcances The Spawn Of Kharyon tendrás que reunir a las crías en un pequeño grupo. Rodea las piedras que hay en las esquinas del perímetro, para que las criaturillas queden fuera de la zona señalada mientras tú estás dentro. Mientras permanezcas en la línea descrita por las piedras, las crías no podrán alcanzarte y podrás atacar a las dos bocas que hay en las esquinas sin correr riesgos.

JACKIE CHAN ACTION KUN FU

NINTENDO

Elegir nivel y continuar

Estamos que lo tiramos este mes. Nos hemos acordado de los sufridos usuarios de NES, que la verdad es que ya se lo iban mereciendo, y ¡fijaos qué juego algo antiguo, pero seguro que muchos de vosotros lo recordaréis muy bien, porque no veáis lo que molaba.

Se trata de lo siguiente: Cuando Chan haya perdido toda su energía y el temido Game Over aparezca en pantalla, presionad rápidamente arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, B, A y Start, y luego, en el mando del segundo jugador, B. Inmediatamente veréis un número en la pantalla que os dejará elegir el stage en el que podréis recomenzar a jugar.

¡Ah!, por cierto, si después de realizar esta operación pulsáis de nuevo B en el mando del jugador 2, además obtendréis hasta 99 continuaciones por el morro. Una buena ventaja, ¿eh?







*. Existe un nivel oculto en el que podrás conseguir algunos puntos extra para incrementar tu marcador, además de alguna que otra vidilla. Para conseguir acceder a este nivel, debes llegar a Gateway Of Eternal **Storms** (La Puerta de las Tormentas Eternas), empujarla (nos referimos a la puerta, claro) y pasar la fase de bonus.

STORM FORTRESS OF KH'LAR



*. Para golpear a Kh'lar tendrás que moverte hasta que él lance sus mini-tornados hacia ti. Después se multiplicará en tres imágenes de su persona, todas exactamente iguales, y tendrás que averiguar cuál corresponde al verdadero Kh'lar. Cuando le localices, golpéale sólo con los puños, porque si empleas patadas, Kh'lar cambiará de posición, mientras que con los puños estará siempre en el mismo sitio.





CAVERNS OF SHIROL



*. Te vas a enfrentar a Kiaam, el Invencible. La mejor manera de acabar con él es correr siempre a su lado y estar delante cuando te lance su "ataque de tronco". Cuando aterrice, es el momento de atacar y golpearle constantemente hasta que vuelva a saltar. Así impedirás, además, que pueda lanzarte sus temibles manzanas carnívoras.





DRAGONHILL FOREST





*. El tupido bosque de **Dragon Hill** parece a primera vista no tener ninguna salida. Pero ya verás cómo no es tan difícil como parece encontrarla. Una manera rápida de hacerlo es hallar esas tres cosillas que parecen **pequeños robles** y que están justo **a la derecha de un**





árbol seco. Desde allí podrás alcanzar la salida de dos maneras: bien hundiéndote en una zona que hay a la derecha, o bien puedes limitarte a empujar la base del árbol para que aparezca una puerta invisible que allí se oculta. Sencillo, ¿verdad?

THE GREAT TOWER

*. Acabar con el gran dragón es sencillo. La zona más alta de plataformas tiene dos que están realmente juntas. Lo que debes hacer es permanecer en el filo izquierdo de la que está más próxima a la derecha. Cuando el dragón se acerque, salta a la plataforma de la izquierda y golpea la piedra roja que lleva el dragón en su mano.

Luego, salta a una plataforma de la fila que hay más abajo a la izquierda. El dragón te lanzará una bola de fuego, pero si saltas a la plataforma de la izquierda y de allí a la derecha, evitarás ser alcanzado. Después, corre tras el dragón y sigue golpeando la piedra. Acabarás con él en dos simples pasadas.



RAGLAN'S CITADEL



- *. La manera más sencilla de acabar con este enemigo es llevar la lista de hechizos al completo, **transformarte en Phoenix** y seguir al enemigo-jefe. Tendrás que **gastar toda tu magia**, pero algún precio había que pagar.
- *. El último enemigo, el jefe final. Todos tus esfuerzos te han llevado a esto. Lo más importante es que te mantengas siempre lejos



de sus brazos. Cuando éstos se detengan golpea la joya que hay en su cabeza. Tendrás entonces que correr hacia la izquierda y saltar sobre la pared. Una vez allí verás cómo se acerca el láser que te acaba de enviar; es el momento de saltar sobre el láser y volverle a golpear la joya de su cabezón. Necesitarás tres impactos para acabar con su tiranía.





EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO

NIVEL 8: LUKE EN BESPIN Fase 8-1:

Password: HTLSHJ

Tranquilízate, estamos llegando al final. En estas últimas fases tendrás que utilizar la espada-láser, así que olvídate un poco de tu pistola. Lo primero que debes hacer es destruir a los centinelas automáticos y recoger los iconos de fuerza (Force power-up) que dejan al desaparecer. La mayor parte del tiempo será útil que tengas preparados tus iconos curativos, a excepción del momento en que llegues a una plataforma bastante complicada en la que será mejor que selecciones el icono elevador (Elevation power-up) para evitar que mueras si te caes desde dicha plataforma.

SUPER JEFE: DARTH VADER (I)



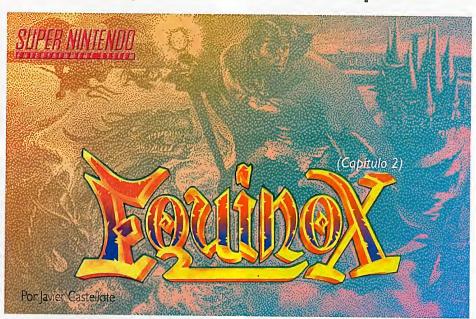
Te enfrentarás con el malvado Darth Vader dos veces en este mismo nivel, y te conviene saber que la forma de ataque del maestro del Lado Oscuro será la misma en ambas ocasiones.

Como hemos dicho anteriormente, no es aconsejable el uso de la pistola, ya que el señor Vader tiene la capacidad de hacer que las balas reboten en él, haciendo que tu propio ataque se vuelva contra ti. Existen dos maneras de atacarle:

- 1) Esperar hasta que salte, y entonces **acercarte** y utiliza tu espada a la vez que te agachas.
- 2) Deslizarse en la dirección del villano y volver a realizar el ataque bajo del sable láser justo al alcanzarle.

Como se aprecia, la clave está en realizar un buen ataque mientras te agachas, que es en lo que ambas maneras coinciden.

¿Qué, verdad que la guía que incluimos en el número pasado os ayudó a llegar lejos en esta aventura? Pues no os pongáis nerviosos, porque vamos a echaros otra mano para que no haya puerta que se os resista en este Equinox.



FASE 6: AFRALONA





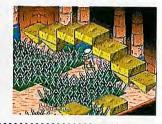


Para atravesar los pinchos y pasar al otro lado debes hacerlo desde una habitación que hay es-

condida en la 6-35. La puerta se halla entre los dos pinchos que hay cerca de la esquina.







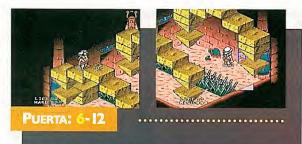
No te vuelvas loco y deja de dar vueltas, porque hay una puerta escondida bajo el pergamino. Allí mismo encontrarás una llave blanca que te será bastante útil.

PUERTA: 6-11

Existe otra puerta escondida en el mismo lugar que la anterior. Esta vez podrás hacerte con una valiosa llave verde.







Acércate de nuevo al cántaro roto y te introducirás en una habitación donde te espera una **llave azul.**









Empuja la esfera superior derecha hacia los pinchos de la izquierda, y haz lo mismo con **los dos bloques** que hay en la parte superior. Luego, arrastra el de arriba hasta que caiga, **súbete a ellos** y de un salto llegarás al token.





Tras matar a los fantasmas, súbete a la esfera central. Cuando se eleve, salta hacia el token y caerás en una esfera invisible.







Empuja el segundo bloque primero hacia la derecha, y luego hacia la izquierda hasta que caiga. Llévalo a los pinchos, súbete a él y el token será tuyo. Hay dos esferas una encima de la otra. La de arriba es movible. Debes arrastrarla de modo que caiga sobre la otra esfera que está sola. Ahora podrás empujar las dos hasta los pinchos y dejar caer la de arriba sobre ellos para obtener con facilidad la llave.









Usa **la magia del zap** y el soldado se transformará en token y vendrá hacia ti por sí solo.



PUERTA: 6-48





Colócate **en el bloque central** tan cerca de los pinchos como te sea posible. Luego salta, y en lo más alto **gira hacia la plataforma** que contiene el token.









Hay dos esferas abajo, pues bien, empuja la superior y llévala junto a las otras dos esferas que hay arriba. Súbete a ellas y te transportarán hacia el nuevo arma (el scimitar). Cuando estés cerca de él, salta y caerás sobre otra esfera que es invisible y que te dejará al lado de tu objetivo.







..... Навпасіом: 6-10

Hay una puerta escondida **junto al recipiente roto.** Te permitirá el acceso a una habitación en la que hay **una llave roja.**

FASE 8-2:

Recoge tantos iconos como puedas y recupera así toda la energía que pudieras haber perdido anelevación. Por último, échate una carrerita cuando llegues a la última puerta. En caso de que tengas poca energía, utiliza el icono curativo, ya que de

SUPER JEFE: DARTH VADER (Y II)

que has estado esperando. Un mano a mano entre padre e hijo, entre el bien y el mal.

todo que en el apartado 8-1. En esta ocasión, sus poderes mentales. La única opción válida es usar uno de tus famosos saltos mortales y esperar que tenga éxito. Y si además tienes suerte, podrás recoger algún icono que suelte el papá de



FASE 7: GHOST SHIP





Coge el barril sobre tu cabeza, trasládalo a la izquierda y déjalo caer sobre los bloques.

El barril se deslizará sobre ellos y empujará al token para que caiga al suelo y puedas cogerlo.

PUERTA: 7-05







Dirígete a la esquina superior derecha para subirte al bloque. Salta sobre el bloque en mo-

vimiento o morirás. Luego, espera el momento ideal para saltar al otro bloque móvil.



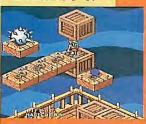
Empuja el barril hacia abajo a la izquierda y podrás salir fácilmente.





Empuja los dos bloques hacia abajo y, una vez subido sobre ellos, déjalos correr para superar los pinchos. Luego, simplemente tendrás que saltar a toda velocidad sobre los bloques, y así podrás hacerte con el token.

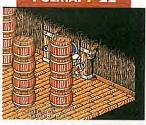
PUERTA: 7-19





Coge el bloque sobre tu cabeza y camina hacia la pieza de la izquierda. Ésta se elevará, momento en el cual tendrás que dejar caer el bloque de tu cabeza sobre la plataforma y sal-

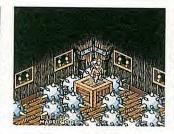
PUERTA: 7-22

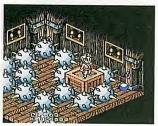


Hay una habitación escondida en la ventana de arriba que contiene un token. Así que dirígete hacia ella, y será pan comido.

PUERTA: 7-23



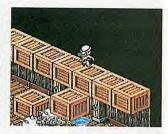




Hay **bloques ocultos** por toda la habitación. Observa las pantallas y toma buena nota.







Súbete al bloque y salta **hacia la derecha.** Allí hay un bloque invisible. Empuja la pieza superior

sobre **la cabeza del enemigo**, y subido a ella alcanzarás la plataforma que conduce a **la llave**.







Salta sobre el **bloque inferior izquierdo** y verás cómo empieza a moverse arriba y abajo. Luego salta hacia la derecha sin preocuparte, puesto que allí hay un **bloque invisible.**



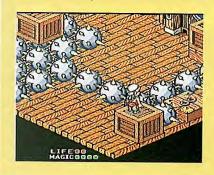
Hay una habitación escondida entre las dos cajas que contiene una valiosa llave roja. Así que bastará conque llegues hasta ahí sin caerte (no es nada difícil, ¿eh?) y podrás hacerte con ella sin dificultad.



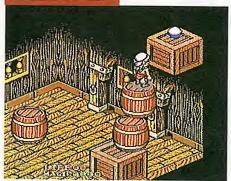




Debes subir a la plataforma superior, caminar a través de ella y **lanzarte sobre la pieza móvil** antes de que caiga al suelo para poder alcanzar el bloque superior. Luego, déjate caer y arrastra el bloque hasta la derecha. Así evitarás los pinchos y **abrirás la puerta blanca.**

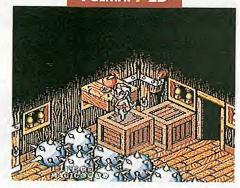


PUERTA: 7-2B



Sólo debes **colocar las piezas del modo adecuado** (es decir, como aparece en la pantalla) para poder alcanzar el token.

PUERTA: 7-2D



Coge un bloque sobre la cabeza y simplemente **déjalo caer sobre los pinchos.** De este modo, podrás caminar por encima.

PUERTA: 7-30



Desplaza el barril, pero con cuidado de no tirarlo de los bloques. Posteriormente, **salta sobre el token** y ya es tuyo.

AXELAY SUPER NINTENDO

Elegir nivel y vidas infinitas

Desempolva el cartucho de Konami, sí, ése que jamás lograste acabar, y disponte a hacer unos pequeños experimentos con él. Por ejemplo, si quieres elegir nivel, haz arriba y abajo repetidamente cuando el lema START aparezca en pantalla. Y si anhelas infinitas vidillas, pausa el juego, despáusalo y páusalo de nuevo. Presiona select, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, B, A, X. Quita la pausa y si todo ha funcionado, deberías leer la palabra MUTEK..





YOSHI'S COOKIE

SUPER NINTENDO

Jugar en modo muy difícil

el modo versus para luego seleccionar un contrincante "Com". Pulsen ustedes simultáneamente L, R y X. Luego, sin soltar los citados botones, utilicen START y oirán la palabra ¡Yoshi! muy clarita. Vale, todo ha ido bien, así que en marcha, a

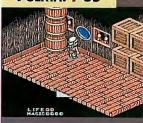
PUERTA: 7-33





Mantén el bloque con la cabeza y colócalo sobre la pieza de la derecha para superar los pinchos.

PUERTA: 7-35

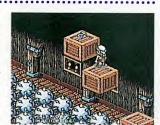




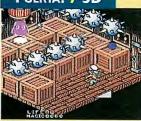
Hay habitaciones escondidas en las dos ventanas donde encontrarás un nuevo arma y una nueva llave.

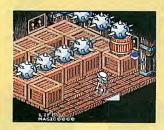
PUERTA: 7-3C





Salta sobre los bloques en movimiento y vuelve a saltar sobre otra pieza invisible que hay situada junto a la llave.





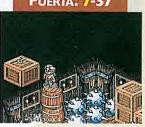
Bastará conque dispares al fantasma y el token vendrá a ti.





Atrapa al fantasma rojo y empuja la pieza que tiene encima, sin que se caiga del fantasma. Súbete al bloque, y todo tuyo.

PUERTA: 7-37



Sitúa el barril que está parado sobre el otro que hay en movimiento y súbete a él para capturar la llave.

PUERTA: 7-3B



Hay una habitación escondida junto a la ventana donde encontrarás una llave azul.

PUERTA: 7-43



Al entrar en esta habitación, dirígete al fondo de la misma. Supera las plataformas que aparecen en tu camino y sitúate entre los dos bloques. Si lo haces correctamente, tendrás acceso a una nueva estancia en la que podrás descubrir la existencia de un valiosísimo token.





Pero, ¿cómo? ¿que todavía estás atrapado en el Parque Jurásico? Pues oye, ya va siendo hora de que consigas escapar de allí de una vez por todas. ¡Claro, ya lo entendemos!. Lo que te ocurre es que no sabes dónde se encuentran las tarjetas de acceso...

LOCALIZACIÓN DE LAS TARJETAS DE ACCESO

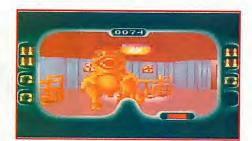
- HAMMOND: Su tarjeta está situada en la parte superior izquierda del tejado del Centro de Visitantes.
- GRANT: Está a en la planta baja del Centro de Visistantes. Para conseguirla hay que encontrar antes unas baterías que están ocultas en un nivel de tierra, que a la vez requiere la tarjeta de Hammond para acceder a él.
- NEDRY: En la planta baja del cobertizo donde se guardan los útiles para la playa se encuentra la tarjeta de Nedry. Después de entrar en el cobertizo, dirige a Grant a una serie continuada de puertas y habitaciones para reclamar su premio.
- MALCOLM: Otra tarjeta oculta en un área de visión nocturna. Dentro de la jaula del raptor, Grant cogerá el ascensor y se dirigirá al nivel más profundo. Allí llegará a una habitación plagada de Spitters (¡qué miedo!). Grant debe dirigirse rápidamenta a la derecha, fuera de la habitación y continuar por ese mismo camino hasta que llegue a otra nueva habitación en la que encontrará la baterías que necesita para sus gafas de vi-



sión nocturna. Una vez que Grant esté en posesión de estas gafas, podrá regresar a la zona de visión noctura en la que se encuentra la tarjeta.

- GENNARO: Encontrar esta tarjeta es una de las misiones más fáciles que tendrás que cumplir a lo largod e todo el juego. No hay más que dirigir a Grant al cobertizo de útiles Nublar y hacer que descienda por medio del ascensor al subnivel consiguiente. Uná vez allí, Grant usará la tarjeta de Malcom y logrará acceder a una habitación en la que se halla la tarjeta de nuestro buen amigo Gennaro.
- **ARNOLD**: En el sub-nivel del cobertizo de los útiles playeros, Garnt usará la tarjeta de Gennaro para entrar en el ascensor. Este le transportará a una zona de visión nocturna donde se encuentra la tarjeta que buscamos.

Como es lógico, se necesitan unas baterías con las que recargar nuestras ya maltrechas gafas de visión nocturna. Las mencionadas pilas se encuentran en el primer nivel de la parte baja, y la tarjeta en una larga habitación que hay algo más allá.

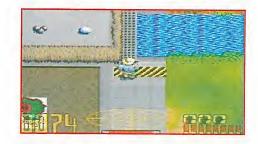




- WI: Grant conseguirá las baterías del embarcadero del nivel uno para potenciar sus gafas de night-vision, como dicen los ingleses. La tarjeta del señor Wu se encuentra en un área nocturna del nivel 2.
- SATTLER: Su tarjeta está localizada en el nivel cuatro del embarcadero.
- MULDON: Podemos localizar su tarjeta en el sub-nivel uno del recinto donde habita el raptor, más allá de una zona de visión nocturna.

COMO CONSEGUIA SECUAITY CLEARANCE.

En el nivel uno del Centro de Visitantes haz que Grant utilicer la tarjeta de Wu para lograr tu objetivo.



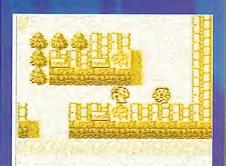


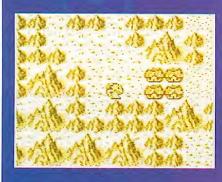
GARGOLYLES QUEST GAME BOY

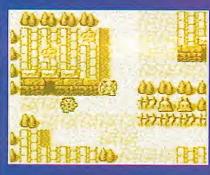
Hablemos de claves

Aunque no es uno de los juegos más destacables

MUNDO 4: BTGL-RUDH **MUNDO 5: TEWH-AZGL MUNDO 6: CINZ-4DRW** MUNDO 7: 04UZ-LWG7 **MUNDO 8: EEWY-LNAT**







GAME BOY

(Capítulo 4)

Por Max Coyote

Aunque nunca lo hubieras pensado, para acabar con éxito esta fascinante aventura necesitarás aprender a dominar ese curioso instrumento musical llamado Ocarina. Para ello, tendrás que tomar lecciones en distintos puntos del mapeado, a manos de unos maestros muy peculiares.

TÓCALA DE NUEVO, LINK

Cómo convertirse en un virtuoso de la Ocarina en tres lecciones







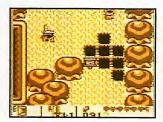
Pero lo primero es lo primero, así que mejor será que vayamos por partes. ¿Dónde puedes adquirir una ocarina que sea de fiar? Sólo hay un lugar: el Santuario de los Sueños (Dream Shrine). Se encuentra muy cerca del pueblo (Mabe Village), tan solo a un par de pantallas hacia el norte desde la tienda (Town Tool Shop). Para entrar en ella, deberás llevar contigo el brazalete de poder que te permita apartar los obstáculos que hay a su entrada.

Nada más entrar te encontrarás una cama en

la que vas a echar un sueñecito, apareciendo de repente en un misterioso laberinto con un suelo bastante inestable y que está poblado de unos pegajosos enemigos.

Pero todo en esta vida tiene truco, y naturalmente esto también. La mejor forma de acabar con ellos es utilizar el efecto de espada giratoria (whirling blade). Con eso y un poco de suerte, además de conseguir un buen numero de rupees, abrirás un cofre donde se esconde la Ocarina.







1º Lección: El Mambo de Manbo

El orden en que vas a recibir las tres lecciones de Ocarina es indiferente, de tal manera que da igual que vayas a una antes que a otra. El caso es que **Manbo** es un pez sabio que se esconde en una cueva muy próxima a la salida del nivel cuatro: Angler's Tunnel. A la izquierda de la misma encontrarás una entrada adornada por dos pececillos. En su interior te espera este improvisado maestro de música que, de forma to-. talmente desinteresada y gratuita, te enseñará una melodía que hace honor a su nombre: un

Si.

Mambo sabrosón.

Cuando haya acabado su lección, un mensaje te sugiere que vayas a tierra firme e interpretes lo que has aprendido. Si lo haces, te verás transportado en el espacio y aparecerás muy cerca de otro lugar interesante: la tienda llamada Crazy Tracy's Health Spa o el manantial de salud de la loca de Tracy, próximo al cementerio y a la casa de la bruja. Comerciando con Tracy, y a cambio de algunas monedas, te descubrirá el secreto de la salud, gracias a una extraña pócima que brota de su manantial. Con ella en tu poder, en lo sucesivo tendrás muchos menos problemas de energía.

2º Lección: El sapo Mamu

Como el saber no ocupa lugar, y ya has comprobado los beneficios de la buena música, te diriges al Signpost Maze, un laberinto que se halla cerca de la aldea, a la izquierda de la entrada al tercer nivel, Key Cavern.

Este laberinto se compone de cuatro pantallas y funciona de una forma bastante particular: debes ir leyendo los carteles que te irán indicando hacia dónde dirigirte. Pero si no eliges el cartel preciso en cada momento, habrás de volver a empezar desde el principio.











TINY TOON **ADVENTURES**

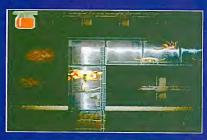
GAME BOY

Nada mejor que varios juegos en uno. Sí, sí, estoy hablando de este Tiny Toon Adventures 2. ¿Que esto sólo es un juego? Pues estás muy equivocado. Y si no, prueba a pulsar B y START en la pantalla de título. Aparecerá un sub-menú con los siguientes juegos: Basketball, Tug-Of-War y Soccer. Dales caña.

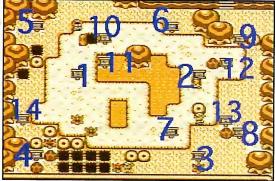
Pero aquí no acaba todo. Si en la misma pantalla presionas A y START, harás que el juego se vuelva aún más difícil.

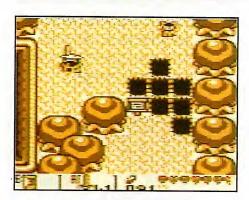
ALIEN 3 SUPER NINTENDO

Los siguientes trucos están destinados a conseguir la inmunidad, infinitas armas y el control de los daños. Presta mucha atención, porque todo esto se logra con una larga combinación de botones y puede que el invento resulte algo complicado. Cuando uno de los Face Hugger coja a Ripley, presiona A, B, Y, X y A en el control-pad 2 y A en el control-pad I. Aparecerá un número uno bajo el marcador de armas. A continuación, presiona A, B, Y, X y X en el pad 2 y X en el 1. Finalmente, pulsa los botones A, B, Y, X, y B en el mando de control 2 y el botón B en el mando I. Un número siete sustituirá al uno. Y por si quieres cancelar el truquillo, presiona la única combinación que nos queda: A, B, Y, X y Y en el mando 2, y de nuevo Y en el pad 1. Un pelín complicado, pero muy efectivo.









Es todo un quebradero de cabeza, pero si prefieres ir a lo seguro, ésta es la combinación:

Vé a la primera pantalla (la de arriba a la izquierda) y lee el letrero que hay debajo, el cual te dirigirá a la pantalla de la derecha. Una vez en ella, vuelve a leer el de más abajo, que te enviará a la pantalla de la izquierda. Cuando logres superar el abismo, lee el cartel de abajo.

En la próxima pantalla, lee el cartel que está arriba a la izquierda. Vé a la siguiente pantalla y vuelve a leer el de arriba a la izquierda. Te enviará a otra pantalla donde deberás elegir el que hay más a la izquierda, y en la siguiente el que hay más a la derecha. Siguiéndolo llegarás a otra pantalla donde leerás el que hay arriba a la derecha. Vuelve a elegir el de arriba a la derecha y, sin moverte de esta pantalla, el de abajo a la derecha.

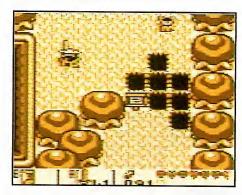
Paciencia, pues cambiando de pantalla elegirás el de abajo a la derecha y, donde te envíe, sólo tendrás que leer el de arriba, después de deshacerte del seto. De pronto, una puerta se abrirá revelándote unas escaleras que te conducirán ante el gran cantante vocal Mamu y su coro de ranas.

A cambio de una cuantiosos honorarios (¡300 rupees!) te enseñará una canción que haría ruborizarse al mismísimo Sinatra. De momento, vamos a dejarte con la duda de si el desembolso ha merecido la pena. Ya descubrirás en su momento que no ha sido en vano.





Segunda Lección



3º Lección: Marin, la de la dulce voz

Bien es sabido que no hay voz más dulce que la del amor. Y ahora, en tu condición de hombre flechado por Cupido, no debes olvidar que nadie puede ayudarte tanto como quien te quiere con toda su alma.

Por eso, dirígete al poblado de los animales, donde tu amada Marin está ofreciendo un concierto a sus amigos. No dudes en interrumpir su serenata, pues ella estará encantada de enseñarte una tercera canción que te será de gran utilidad para acabar el juego: La Balada del Pez del Viento.

Pero ya descubriremos el porqué en su momento. Hasta entonces, practica con tu Ocarina y a ver si descubres más usos.



Tercera Lección

iHa llegado tu hora!



☐ Contra reembolso
 ☐ Tarjeta de crédito VISA nº

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

COPPED HOY MISHO

uestra sección favorita, la única que habla japonés pese a escrib<mark>irse e</mark>n español, trae este mes varios platos fuertes. En El Video, los dos últimos lanzamientos de Manga Films. El juego se lo hemos dado a Ranma 1/2 Hard Battle, un auténtico bombazo. Y no os perdáis la opinión de nuestro experto.

EL VÍDEO

Los ovas de dos clásicos



El 4 de mayo salieron a la venta dos vídeos distribuidos por **Manga Films** al precio de 2495 pesetas cada uno.

Alita Ángel de Combate: Basada en la serie gráfica de Yukito Kishiro, que bajo el título original de GUNM ha vendido ya más de 400.000 copias en Japón. Ha sido dirigido por Hiroshi Fukutome y en él se incluyen los dos primeros OVAs de las serie: Gunm: "Angel Oxidado" y "Las Lágrimas

de un Angel". Dura 60 minutos aproximadamente.

Ranma 1/2. "Buscando a Shampoo desesperadamente". Estamos ante la primera entrega de los OVAs basados en Ranma 1/2. El éxito cosechado por sus obras ha convertido a Rumiko Ta-



kasashi en la autora más popular de Japón, y así lo demuestran los más de 50 millones de volúmenes vendidos en el país nipón. El mangavídeo se compone de un doble programa: "La maldición de la doble joya" y "Las navidades movidas de la familia Tendo", y tiene I año de protección antes de su emisión televisiva en nuestro país. Su duración es de 60 minutos.

EL JUEGO

Ranma 1/2 Hard Battle, er

• RUMIC SOFT • 16 MEGAS • YA E

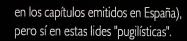
Y ya que os hemos hablado del lanzamiento del vídeo basado en esta serie, aprovechamos también para presentar en la "sociedad Manga" a Ranma I/2 Hard Battle, el cuarto cartucho que aparece para Super Nintendo extraído de la obra de Rumiko Takahashi (no os equivoquéis: en Japón ya habían salido dos Ranmas de lucha y un tercero de rol).

Esta nueva entrega ha sido programada por Rumic Soft y, al igual que dos de sus antecesores, pertenece a un género que causa furor en el mercado nipón, la lucha "oneon-one".

Esta vez la principal novedad reside en los personajes, doce en total, que tienen la particular y poco dada característica de ser mayoritariamente femeninos. Nada menos que siete de los luchadores entre los que se puede optar pertenecen al sexo débil (aunque lo de "débil" comenzamos a dudarlo después de ver cómo se defienden). Además, varios de ellos son nuevos, no para los que seguís Ranma 1/2 (la mayoría ya han salido







;Caras ma, ob







的结果





línea del éxito

PÓN .

nocidas? Pues la de Ranamente, Ryoga, Akane, Genma, Kuno o Bambú, por ejemplo.

> Para todos los que no os perdéis ni uno de los capítulos televisivos que emite Antena 3 TV, hemos de decir que la fidelidad con el espíritu de la serie es casi total, pues la acción está presidida por el humor, tan sarcástico unas veces y rozando lo salvaje en otras, de que hacen gala sus protagonistas. Los gráficos y los sorprendentes golpes especiales que poseen dan fe de nuestras palabras.

Los modos de juego son tres: Modo Historia, Modo Versus y una curiosa competición entre dos jugadores llamada Tag Match, en la que cada uno elige a dos personajes, que puede ir alternando sucesivamente durante el desarrollo de

Otros detalles a comentar son la posibilidad de elegir cinco niveles de dificultad, cambiar el color de la vestimenta de los personajes o es-









Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH

Kia Asamiya sigue siendo uno de los autores japoneses favoritos a la hora de adaptar sus obras al anime. Las nuevas OVAS de Dark Angel Compiler y Silent Möbius ya están disponibles en el mercado videográfico nipón, tanto en su versión laserdic como en vídeo.

Mobile Suit Gundam ha creado una verdadera legión de fans en el Japón. El éxito es increíble, y las secuelas no se han hecho esperar. Una vez finalizado Mobile Suite V II Victory Gundam, se ha empezado a emitir Mobile Fighter o Gundam. La principal característica de esta nueva entrega es su alejamiento de la idea original de Yoshiyuki Tomino de hace 10 años. Se trata de un Gundam alternativo, inconexo al resto de la saga.

La famosa astronave Yamato vuelve a navegar. Siempre en Japón, acaba de aparecer un OVA basado en la famosa serie creada por Leiji Matsumoto (creador también de series como Captain Harlock o Galaxy Expres 999). Shin Uchu Senkan Yamato, The Next Generation (Nuevo Crucero Espacial Yamato) es el título de este OVA. 108 minutos repletos de deliciosa animación listos para ser degustados por los aficionados nipones.

La segunda temporada de Sailor Moon, **Sailor Moon R,** ha cosechado tantos éxitos como la primera. Evidentemente, la tercera entrega no se ha hecho esperar. Sailor Moon S es el título, y nos presenta a dos nuevas guerreras, Sailor Urano y Sailor Neptuno.

La esperada tercera entrega de la macrosaga cósmica Macross ya está presta y dispuesta para ver la luz. Macross Plus (ése es el título) se desarrolla 40 años después de Macross II. Los diseños de los Mechas han corrido a cargo de Shoji Kawamori sustituyendo en esa labor al célebre Haruiko Mikimoto. La serie está concebida en 4 OVAS y esperemos que no tarde demasiado tiempo en llegar a nuestro continente.

Y hablando del continente europeo, **Manga Video** ha empezado a distribuir en Inglaterra las siguientes pélículas: 808 Ciber City Oedo, Mermaid's Forest y The Guyver. Por su parte, Kiseki Films ya ha comenzado a vender las cintas de Gunbuster.

Alex Samaranch es editor de la revista NEKO.

AVISO IMPORTANTE

Si crees que lo sabes todo sobre juegos de manga, sigue levendo

Ya está dicho. Si lo sabes todo sobre los "manga games", o te acabas de introducir en el mundillo, o todavía tienes mil dudas sobre lo que es esto, escribe a MANGAMANIA. Nuestros expertos tratarán de resolverte absolutamente todo lo que plantees. Además queremos elaborar un ranking manga con los mejores títulos para Super, NES o Game Boy. Así que no te cortes y envía también una pequeña lista con tus preferencias. La dirección a la que debes hacer llegar tus cartas es:

> MANGAMANIA - NINTENDO ACCION **HOBBY PRESS** C/CIRUELOS, 4

28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES -MADRID-

CONCURSO MANGAS Estos son los ganadores



I concurso que pusimos en marcha hace dos meses no podía habernos deparado un éxito mayor. Después de haber repasado todas vuestras obras, desde la primera a la última, varias cosas han quedado claras. La primera, que sois unos artistas en el más amplio sentido de la palabra. La segunda, que a la vista de vuestra respuesta, España ya puede ser considerada como "territorio Manga". <mark>Ya nadie pue</mark>de parar esta avalancha.



Sergio Bermejo García (Madrid)





Alberto Arias Fernández (Lugo)



Ricardo J. Hermida Gil (Cádiz)











A. Guerra Gómez (Mallorca)



Isidoro Martínez Sánchez (Murcia)



José Rambla Cobos (Castellón)

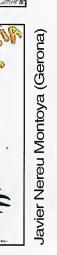








Carlos López del Rey (Madrid)

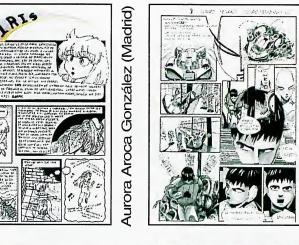


J.M. Cazorla Ruiz (Alicante)

Pau Turón Culvi (Tarragona)







F, A. Blanca Méndez (Gerona)

C. Morales Pons (Tarragona)

J. A. Méndez Parra (Badajoz)

Silvia Mª Rasero Rubiño (Málaga)





Roberto Aguilar Rosado (Cádiz)



Nacho Fdez. González (Álava)

Anónimo



NUMERO 1
N.E.S
BART VS THE SPACE MUTA
DRAGON NINJA
FINAL FIGHT
GREMLINS 2
GUERRILLA WAR
LOW G MAN
MEGAMAN III
PRISIONERS OF WAR
PUNCH OUT
RAD RACER
RAD RACER
T.M.H.T. 2

SUPER NINTENDO
THE ADDAMS FAMILY
SUPER SMASH T.V.
F-ZERO
SUPER TENNIS
F-ZERO
SUPER MARIO WORLD
SUPER R-TYPE
THE ADDAMS FAMILY
STREET FIGHTER II

GAME BOY
BATMAN
BUGS BUNNY'S
CASTLEVANIA II
GODZILLA
MEGAMAN
MEGAMAN II
NEMESIS
NINTENDO WORLD CUP
T.M.H.T.
TETRIS
THE HUNT FOR THE RED



NUMERO 2
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
ADVENTURE ISLAND II
ADVENTURE OF LOLO
ADVENTURE OF LOLO II
BART VS THE SPACE MUTANTS
BLADES OF STEEL
BOULDER DASH
CAPTAIN SKYHAWK
DUCK TALES
GHOST'N GOBLINS
GOAL
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
LEGEND OF ZELDA
MISSION IMPOSIBLE
SUPER SPY HUNTER
TECMO WORLD WRESTLING

SUPER NINTENDO HOLE IN ONE PAPERBOY STREET FIGHTER II STREET FIGHTER II SUPER GHOULS'N GHOST SUPER MARIO KART SUPER SMASH TV SUPER SOCCER SUPER SOCCER

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
NEMESIS
NINJA BOY
SUPER MARIO LAND 2
T.M.H.T.
T.M.H.T. II
TERMINATOR II
TINY TOON ADVENTURES
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
WWF SUPER STARS



NUMERO 3 N.E.S ASTYANAX BART VS THE SPACE MUTANTS BATTLETOADS HUNT FOR RED OCTOBER JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FO KID ICARUS MEGAMAN 3 FUNCEI OUT SOLSTICE

SUPER NINTENDO
AXELAY
LEGEND OF ZELDA
STREET FIGHTER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TOP GEAR

GAME BOY POP UP SNOW BROS STAR TREK 25Th ANNIVERSARY TEENAGE MUTANT HEROE TURTLES



NUMERO 4 N.E.S BATMAN RETURNS BUBBLE BOBBLE ISOLATED WARRIOR SUPER SPY HUNTER SWORD MASTER THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
LEGEND OF ZELDA
PILOTWINGS
POPULOUS
SPANKY'S QUEST
STREET FIGHTER II
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TOP GEAR
U.N. SQUADRON

GAME BOY BUBBLE BOBBLE DAEDALIAN OPUS GARGOYLE'S QUEST KIRBY'S DREAM LAND PRINCE OF PERSIA



NUMERO 5
N.E.S
DYNABLASTER
KIKLE CUBICLE
LIFE FORCE
MEGAMAN
NINTENDO WORLD CUP
RAINBOW ISLANDS
ROBOCOP
TETRIS
WILLOW

SUPER NINTENDO
DARIUS TWIN
DESERT STRIKE
EXHAUST HEAT
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
LEMMINGS
PARODIUS
PRINCE OF PERSIA
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
MICKEY MOUSECAPADE
PROBOTECTOR
ROBOCOP 2
SOLOMON'S CLUB
STAR TREK
SUPER MARIO LAND 2
THE ADDAMS FAMILY



NUMERO 8
N.E.S
CAPTAIN PLANET
G.I.JOE
GAUNTLET
GHOSTS & GOBLINS
IRONSWORD
MEGAMAN 3
ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO
F-1 EXHAUST HEAT
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
RIVAL TURF
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY BEST OF THE BEST FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE MERCENARY FORCE SNOW BROS JR.

Por



NUMERO 9
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
ADVENTURE OF LOLO 3
AMERICAN GLADIATORS
CAPTAIN PLANET
COBRA TRIANGLE
IRONSWORD
JACKIE CHAN
LOW G MAN
RAINBOW ISLANDS
SOLOMON'S KEY 2
STAR TREK
SUPER MARIO BROS 3
TETRIS
THE LAST NINJA

SUPER NINTENDO
BLAZING SKIES
HYPERZONE
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE BURGER TIME DELUXE KIRBY'S DREÂM LAND LOÇK'N CHASE ROBOCOP 2



NUMERO 6 N.E.S BOULDER DASH SUPER MARIO BROS TECMO WORLD CUP FOOTBALL THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO GODS LEMMINGS SONIC BLASTMAN SUPER SOCCER SUPER SWIV THE ADDAMS FAMILY

GAME BOY BATTLE UNIT ZEOTH BURAI FIGHTER DR.FRANKEN KIRBY'S DREAM LAND NINTENDO WORLD CUP TURRICAN





NUMERO 7
N.E.S
ADVENTURE OF LOLO III
BAD DUDES VS DRAGON NINJA
BIONIC COMMANDO
BURAI FIGHTER
CRACK OUT
GOONIES 2
METROID
POWER BLADE
ROCKIN'KATS
SOLAR JETMAN
TOM & JERRY
ULTIMATE AIR COMBAT

SUPER NINTENDO
AXELAY
BATTLE CLASH
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST HEAT
JOHN MADDEN FOOTBALL'93
LEMMINGS
PARODIUS
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II
SUPER SOCCER
THE ADDAMS FAMILY
TINY TOON ADVENTURES

GAME BOY
ALLEYWAY
BOXXLE
BILL AND TED EXCELLENTE AD.
CASTLEVANIA 2
CHOPLIFTER 2
GOLF
KIRBY'S DREAM LAND
LOOPZ
PIPE DREAM
PROBOTECTOR
THE CHESSMASTER



NUMERO 10 N.E.S ARKANOID DOUBLE DRAGON LOW G-MAN SOCCER II SOLAR JETMAN SUPER MARIO BROS THE ADDAMS FAMILY

SUPER NINTENDO
ALIEN 3
ANOTHER WORLD
AXELAY
BEST OF THE BEST
DESERT STRIKE
FINAL FIGHT
MAGICAL QUEST
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER MARIO KART
SUPER SWIV

GAME BOY BUGS BUNNY BURAI FIGHTER CHOPLIFTER II GARGOYLE'S QUEST LEMMINGS PITMAN SUPER MARIO LAND 2



NUMERO 11
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
AIRWOLF
BATMAN REFURNS
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
DRAGON'S LAIR
GOÂL

SUPER NINTENDO
B.O.B.
BLAZING SKIES
BUBSY THE BOBCAT
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST
JAMES BOND JR.
NHLPA HOCKEY'93
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II TURB
SUPER PARODIUS
SUPER PROBOTECTOR

GAME BOY
CASTLEVANIA II
MCDONALDLAND
PUZZNIC
ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES



NUMERO 12 N.E.S ADVENTURE ISLAND 3 BATTLETOADS CASTLEVANIA 3 SNAKE RAUTLE AND ROLL

SUPER NINTENDO BART'S NIGHTMARE PUSH-OVER SUPER MARIO ALL STARS SUPER SWIV

GAME BOY GAUNTLET TURRICAN



NUMERO 13 SUPER NINTENDO BATMAN RETURNS HOLE IN ONE GOLF PARODIUS SUPER MARIO KART

GAME BOY ALIEN 3 RAGING FIGHTER



NUMERO 14 N.E.S SUPER MARIO BROS 2

SUPER NINTENDO B.O.B. DESERT STRIKE SUPER STAR WARS THE ADDAMS FAMILY TURTLES IV

GAME BOY ININJA BOY THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO ACCION TE OFRECE TODOS LOS TRUCOS, CLAVES, PASSWORDS Y AYUDAS QUE NECESITAS PARA TUS MEJORES JUEGOS

Esta página le puede salvar la vida a tu héroe favorito



NUMERO 15 N.E.S SOLAR JETMAN

SUPER NINTENDO
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
JOLIN MADDEN 93
PUGSLEY'S SCAVENGER HUN'T
STRIKER
SUPER PANG
SUPER SMASH TV
SUPER TENNIS
TURTLES IN TIME
ZOMBIES

GAME BOY
PIPE DREAM
PRINCE OF PERSIA
SPANKY'S QUEST
WHO FRAMMED ROGGER RABBIT?



NUMERO 16 N.E.S ⁻ PROBOTECTOR

SUPER NINTENDO
ACTRAISER
ACTRAISER 2
CHOPLIFTER III
FLASHBACK
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
RANMA 1/2
STREET FIGHTER II TURB
SUNSET RIDERS
TRODDLERS
TRODDLERS
TRODDLERS
TWIFF WWF ROYAL RUMBLE

GAME BOY MORTAL KOMBAT STAR TREK 25Th ANNIVERSARY THE LEGEND OF ZELDA TURRICAN



NUMERO 17 N.E.S DESAFIO TOTAL

SUPER NINTENDO ACTRAISER 2 EMPIRE STRIKES BACK JIMMY CONNORS PRO TENNIS GAME NBA JAM RANMA 1/2 SUPER SOCCER ZOMBIES

GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
GARFIELD
THE LEGEND OF ZELDA
TINY TOOMS 2 ADVENTIBLE



NUMERO 18
SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT
EMPIRE STRIKES BACK
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FINAL FIGHT 2
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI AMERICAN
MECHWARRIOR
METAL COMBAT
MORJ'AL KOMBAT
NBA JAM
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP
PLOCK
RÜCK'N ROLE RACING
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER BOMBERMAN
TOP GEAR 2

GAME BOY KIRBY'S PINBALL LAND THE LEGEND OF ZELDA Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíárnoslo por correo (no necesita sello).

PRIMER CONTACTO

Accolade vuelve a dar a luz un nuevo y más original Bubsy BUBSY 2: "LOST IN THE AMAZATORIUM"

El encantador Bubsy the Bobcat vuelve a las pantallas de Super Nintendo cuando ya se le iba echando de menos. El genial gato se montará un innovador y muy

fresco arcade de plataformas que le enfrentará a un argumento súper imaginativo y a la serie de personajes más extravagantes ideada hasta la fecha. Así será el último experimento de Accolade basado en Bubsy. Dediquémosle nuestro tiempo, chicos.

uando ya todos creíamos que los artilugios de Virgil Reality, el científico loco, nunca llegarían a funcionar, resulta que su último invento: el WOMPUM, comenzó a partir con la pana. ¿Que qué es el Wompum? Bueno, mejor se lo preguntáis a Oinker P. Smamm, el célebre cerdo capitalista que está más que decidido a invertir en el negocio. Él os dirá que se trata de un artilugio que "copia la realidad" y que, por cierto, sirve de base al último y más espectacular parque de atracciones concebido por un, ejem, animal. Hablamos del Amazatorium, un idílico lugar en el que los visitantes podrán experimentar todas las sensaciones del mundo real a través de la realidad "fingida". En fin, una especie de Acciona, en plan diversión pagable.

Pero mientras Oinker despachaba a los cuatro vientos la inmediata apertura del parque, una serie de extraños acontecimientos empezó a sucederse. Desaparecieron antiguos artilugios, la misma historia escrita del Nilo y hasta los aeropuertos. ¿Cómo que los aeropuertos? Pues sí, y hasta los aviones, porque parece ser que los hermanos Wright ¡¡¡ini siquiera habían nacido!!! La cosa, como veis, olía demasiado a chamusquina.

a Arnold Dillo para que les llevaran al gran parque de atracciones. Su ansia era tan enorme, que no sólo se plantaron a las puertas del parque un día antes de que lo abrieran oficialmente, sino que además los chavales se colaron furtivamente en las instalaciones aprovechando la eficacia de un oportuno cortador de cerrojos.

Casi sin darse cuenta,

Bubsy había iniciado su segunda odisea.

A pesar de lo feo del asunto, los

Seguirles la pista a los gemelos era tan solo el principio. Lo peor vendría después, cuando el felino descubriera que **el Wompum no simulaba la realidad, sino que la ROBABA** a beneficio de Oinker.

Y por supuesto, él no iba a permitir de ningún modo que esto se quedara así.

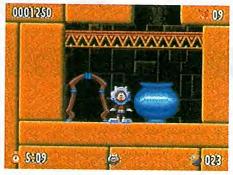
modo que esto se quedara asi.

PRIMER CONTACTO Bubsy 2 "Lost in the Amazatorium"









RA ORIENTARSE

BUBSY 2 "LOST IN THE AMAZATORIUM"

Super Nintendo

16 megas

Arcade de Plataformas

Programado por Accolade Protagonizado por Bubsy y los dichosos sobrinitos

Será distribuido por Arcadia Software Imposible calcular su lanzamiento

Quedan descartadas otras versiones

BUBSY 2, EL JUEGO

Este nuevo reto para Bubsy llevará un subtítulo que dirá "Los gemelos Bubsy perdidos en el Amazatorium". Y será el inicio de una peculiar aventura que llevará al gato a recorrer hasta cinco delirantes mundos y tres originales minijuegos. Éste puede ser un pequeño extracto del episodio Bubsyniano en alguno de los mundos más historiados del videojuego. Seguid leyendo, y veréis:

"Extrañas caras de piedra se asoman desde las columnas decoradas que se alzan en primer plano, reluciendo con el típico brillo dorado de las joyas. Tras las columnas se yergue un enorme muro de piedra cubierto de jeroglíficos compuestos por dibujos animados. Cuando Bubsy se mueve hacia adelante, un movimiento se produce en el muro situado tras de él. Un cocodrilo de sonrisa maliciosa sale del cuadro e intenta morder a Bubsy. Se dedica a seguirle. Bien, tal vez sólo quiera charlar un ratito, aunque..."

¿Miedo? Nunca. ¿Originalidad? Toda, y eso que parecía que el monstruo ya había dado de sí todo lo que podía. Además, el bicho no vendrá solo. Bubsy II introducirá sorprendentes personajes nuevos: el repelente Oinker P. Spamm, los traviesos gemelos

Bubsy y el bien intencionado aunque equivocado inventor Virgil
Reality.
Pero éstas no serán las únicas noveda d e s, claro. A

rado control de los personajes, multitud de objetos útiles, infinidad de recompensas y la oportunidad de escuchar exactamente todo lo que pase por su cabeza. Eso por una parte. Por la otra, apuntad nuevas e ingeniosas formas de morir, un tiempo cambiante (¡¡incluidas las tormentas eléctricas!!) y un sinfín de ingredientes más que harán de la segunda entrega de Bubsy una aventura de lo más histórica.

CARACTERÍSTICAS

todo

tenemos

que añadir un mejo-

ello

¿Qué nos traes de nuevo, Bubsy?

A grandes rasgos y por aquello de abreviar, ésta es **la lista de novedades** que la segunda parte del genial Bubsy nos dejará ver, jugar y hasta oler.

- 5 mundos diferentes, divididos en 15 niveles.
- 3 Mini-juegos de bonus: Frogapult, Bobcat Bungee Jump y Armadillo Pachinko.
- Un loco mapeado que "abolirá" los recorridos lineales del antiguo Bubsy.
- 4 niveles de dificultad: fácil, medio, duro y torneo.
- **Modo dos jugadores:** El segundo jugador podrá cooperar con el primero o, si lo prefiere, competir.
- Podrás elegir los premios: vidas, tiempo, puntos.
- Tendrás a tu alcance **divertidos objetos para usar:** hoyos portátiles, bazookas de chicle...
- Pasadizos secretos, muros que no son muros, puertas que se abren o no...
- **Múltiples finales.** Su "calidad" variará con arreglo a los puntos que hayáis conseguido y a factores similares.
- Más voces, más animación, más digitalización de imágenes y una música súper marchosa.



PRIMER CONTACTO

LOS AMABLES PERSONAJES



I- BUBSY: Nuestro felino héroe ha vuelto **con** más fuerza que nunca.

Con paso firme y una mente tan afilada como un cuchillo (¿o tal vez

unos pies enormes y una boca como un buzón?), la frase favorita de Bubsy: "¿qué es lo que puede ir mal?", se pondrá a prueba en el peligroso camino que le espera en Bubsy II. Por fortuna, una sana réplica de sí mismo le dará a Bubsy la confianza necesaria para llevar a cabo su misión. Será el exacerbado ego de Bubsy, combinado con el sentido común de un Lemming, el que convierta a este minino en el candidato perfecto para saltar, rebotar, correr, brincar, machacar,

deslizarse, patinar, explotar y prota-

gonizar la última aventura de Accolade.

2- LOS GEMELOS BUBSY: Pregunta: ¿Qué puede ser más molesto que una versión en miniatura de Bubsy dotada de una curiosidad insaciable y un poder de atracción irresistible para los desastres? Respuesta: **DOS de estas** versiones en miniatura.

En la segunda de Bubsy conoceréis a los Bubsy Twins, unos sobrinitos idénticos al felino que tienen por nombre Terry y Terry. Son una monada, adorables, pero, eso sí, un peligro doble. Si tuvieran "bocadillos" de pensamiento, estarían llenos de edificios en llamas. Menos mal que Bubsy tiene nueve vidas...

> 3- OINKER P. SPAMM: Es el más ladino de los rivales de Bubsy. El cerdo capitalista Oinker P. Spamm es un meloso cristalero y el más avaro hijo de cochino jamás visto. ¿Os acordáis de la gripe porcina? El la desató... después de comprar la patente de la vacuna. Incluso una vez alquiló un lobo para poder ejecutar una hipoteca sobre tres cerditos. Su último

plan consiste en comprar el invento de Virgil Reality, el WOMPUM, para robar los acontecimientos históricos y depositarlos en su increíble parque de atracciones, el Amazatorium. Por si eso no fuera suficiente, esperad a verle compartir la pantalla con Bubsy.

4- VIRGIL REALITY: En realidad, Virgil no es más que un topo inofensivo. Es en el interior de su laboratorio donde se convierte en una amenaza para la socie-

dad. Ha construido un artilugio llamado la máquina de generación del mundo y unificación de la proyección de la (WOMmateria PUM). ¡Y funciona!

Fácilmente manipulado por Oinker P. Spamm, el inocente invento de Virgil se ha convertido en el centro de un infame plan para despojar al mundo de su historia.



BUBSY 2: EL EQUIPO

- John Skeel, productor ejecutivo: Será el principal responsable de la aparición de Bubsy en una serie especial para televisión de dibujos animados.
- Cindy Kirkpatrick, productora: Desde que terminó el primer proyecto Bubsy, Cindy ha estado viviendo en su propio Universo. Ahora, con la llegada del segundo, está encantada.
- · James Kucera, ayudante de producción: De testeador de Bubsy I a ayudante de la producción en Bubsy II.
- Beckett Gladney, director de arte: Se encarga de que la calidad de los dibujos y animaciones variadas no quede en entredicho.
- Paul Kwinn, programador: Trabajó en el primer Bubsy y en juegos de la talla de 720, Cyberball y Pitfighter.
- Russell Shiffer, programador: Se ocupa muy de cerca de la versión Super Nintendo de Bubsy II. Y hace de todo: testear, componer música, crear el código...
- Chip Harris, músico: Creó la compañía

- In House Productions y ahora se encarga de una nueva experiencia musical para Bubsy II.
- Adrian Bourne, grafista: Es un freelance a quien debemos las naves espaciales de Total Eclipse o el arcade de Crystal Dynamics.
- Arlin Robins, grafista: Otro freelance, esta vez especializado en escultura. En Bubsy II se ha encargado del mundo egipcio.
- Bill Eaken, grafista: Tras el diseño de los decorados en la serie de juegos Indiana Jones, y de otras pasadas en productos Lucasfilm
- Ken Macklin, grafista: Es el auténtico creador de Bubsy tal y como lo conocemos. Su experiencia en juegos nos lleva hasta Lucasfilm y sus Maniac Mansion, Battlehawks 1942 o Loom.
- Michael McLaughlin, grafista: Responsable de unir todos los pixels de Bubsy II, y del diseño de los personajes y sus animaciones.



PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORE

CTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLACAINA

Nintend

auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de **NINTENDO ACCIÓN** y podrás mantener bajo control tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

Si eres un

950 Ptas



Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.

iPrimeras pantallas de Rise of the Robots!

a historia de Rise of the Robots (algo así como la Resurreción de los Robots) comienza en Metropolis 4, una gigantesca planta de fabricación de equipos militares. Allí, los cerebros de Electrocorp antituir el componente humano de la cadena de producción por un robot ideal al que llamarían dan dando vueltas a una idea monstruosa: sus-Supervisor.

para valerse por sí mismo y envidiablemente equipado, el supervisor comandaría la planta en la más absoluta de las lógicas: Un robot con Dotado de la más alta tecnología, habilitado con total independencia sobre sus creadores. Un proyecto genial que, sin embargo, no cayó tanto poder podría volverse en su contra. Y efectivamente, así ocurrió, y acabó apode-

su orogénica cabezota. No tardó en dominar a Supervisor comenzó a trabajar al mismo demás robots y en exigir plena autonomía para su cerebro. Pero en Electrocorp ni eran calvos tiempo que un virus egocéntrico hacía mella en todo el mundo, en controlar la voluntad de los ni iban a permitir que se les tomara el cabello. melo: el cerebro humano de un soldado. El clon se llamaría Cyborg y, desde ese momento, su visor y de paso dar una nueva oportunidad a la Por eso tenían preparado un doble de Supervisor que tenía una ventaja sobre su geúnica misión en la vida sería acabar con Superhumanidad. Muy acabada por aquel entonces.

Y ahora, el juego

Al estilo de Super Street Fighter II. Así se quiere mover un cartucho que ha caído en

Una nueva "bestia" de la lucha está dispuesta a arrasar en Super Nintendo

Si aún no habéis oído hablar de Rise of the Tierra o ir lavando vuestras entendederas, porque tenéis delito. Si por el contrario el USA, ya podéis ir descendiendo al Planeta Robots, ni siquiera a vuestro primo de los estáis de suerte. El equipo de investigación nombre os suena, aunque sea por poco, de esta revista se ha hecho con interesa. ¡Chicos y chicas, todo especifican y detallan lo que esto será Rise of the Robots, unos informes la mar de luchadora en Super 16 bits. el cartucho más versionado sustanciosos que dicen, Y ahora, vamos a lo que de la historia del software! será la nueva epopeya

do- y que dice que va a recuperar la jugabilidad manos de Absolute -en versión Super Nintende los clásicos más evidentes, ofreciendo además tecnología punta, imagen renderizada, argucias tridimensionales y ¿algo más?

pectiva lateral. O sea que no se saldrá de la norma. A uno o dos jugadores, y combates de tres o cinco asaltos, un amigo, tú mismo y el luchas contra un amigo, tendrás que elegir a uno de entre los seis robots participantes. Él Rise of the Robots luchará sobre perspad de turno tendréis la oportunidad de zurraros la badana a golpe de mano cibernética. Si hará lo mismo y ya estará montado el pitoste. Si por el contrario decides luchar solo, controlarás al Cyborg -se supone que el bueno- y tendrás que deshacerte de los seis maleantes mecanizados que te impiden llegar hasta Supervisor.

Absolute, JVC y todas las compañías Aún no se sabe cuándo llegará a España esta auténtica bomba, pero cuando la haga, te aseguramos que te enterarás. Palabra de Mirage, que están inmersas en este producto.









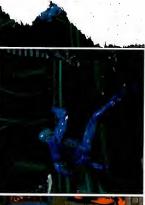


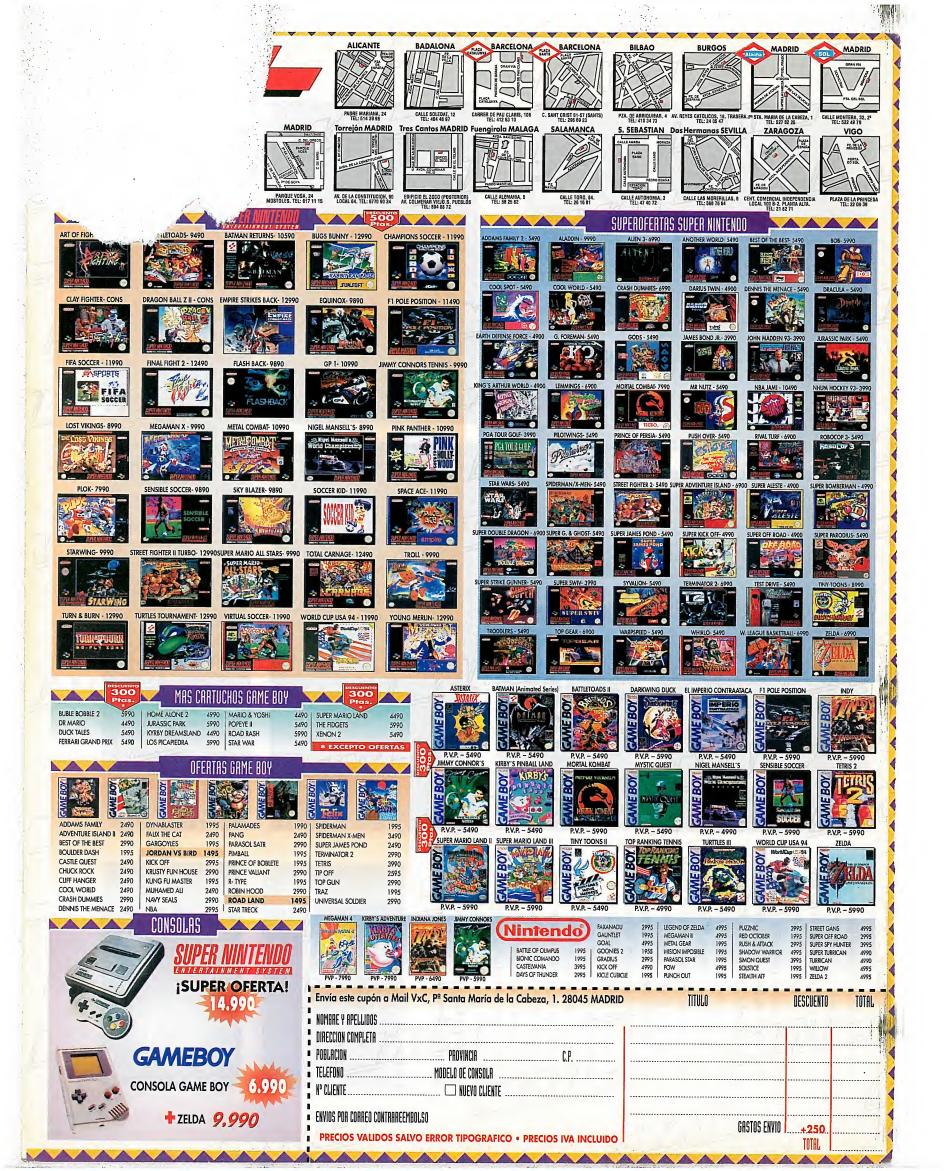
















S E L E G G I O N

Datos Personales:

- NOMBRE: Kirby.
- **APELLIDOS:** A Kirby le gustan las confianzas. Llamadle simplemente por su nombre y os responderá.
- **PROFESION:** Es el rey de los trabajos eventurales. Tan pronto está haciendo de héroe plataformero como rebotando en una mesa de pinball. No para ni un momento.
- LUGAR DE NACIMIENTO: Dream Land es la tierra que le vio nacer. Allí disfrutaba junto a sus amigos jugando con las Estrellas Relucientes.
- **EDAD:** Allá por noviembre del 92 los periódicos comenzaron a hablar de la aparición de una extraña bola rosácea que se lo comía todo. ¡Sería él?
- NOMBRE DEL PADRE: Kirby es un poco tímido. No le gusta hablar de él mismo, así que si queréis conocer datos como éste, preguntad en Nintendo o en Hal Laboratory allí sabrán responderos.
- AFICIONES: Una por encima de todas: la comida. Es un tragón empedernido que arrasa con todo (aunque sean enemigos). De vez en cuando también le gusta dar un trago de aire y echarse un vuelecito.

• ¡Para cuándo su debut en la Super? Tranquilos, ya se anuncia la próxima salida de **Kirby's Tee Shot,** un juego de golf para dos jugadores en el que **Kirby hará el papel de bola.** ¡Qué impacientes estamos por verlo!

bia apuntado antes en Game Boy.

La verdad es que, como siempre, lo bordaba.

Así nos Hablan de él:

"Los gráficos de Kirby son de lo más simpático y divertido que hemos visto nunca en una Game Boy". (Hobby Consolas. N-14. Acerca de Kirby's Dream Land).

 Kirby's Pinball Land nos mostraba a nuestro amigo en una faceta inesperada; haciendo de bola de acero dentro de la mesa de un pinball.

• Kirby's Adventure ha supuesto el espaldarazo definitivo para la ca-

rrera de Kirby en los 8 bits. Conserva todos los detalles geniales que ya ha-

 "Una gozada de cartucho que combina a la perfección las características de los clásicos pinballs con la simpatía y genialidad de los juegos protagonizados por Kirby". (Hobby Consolas. N-31. Acerca de Kirby's Pinball Land).

> • "Kirby es de lo más entretenido, divertido y adictivo que encontrarás en el planeta Game Boy".

(Nintendo Acción. N-17. Acerca del mismo cartucho de antes).

 "Su amplio mapeado, su multitud de posibilidades y la opción de salvar hasta tres partidas convierten este cartucho en una fenomenal oferta de diversión para toda la familla".

(Nintendo Acción. N-18. Acerca de Kirby's Adventure)

•"Con clientes como Kirby da gusto. Estoy pensando en hacerle un bono-descuento". (Su pastelero habitual tras ser preguntado por las aficiones culinarias de Kirby).

Historial Profesional:

• La primera vez que Kirby se dio una vuelta por nuestro país fue en 1992. Era el Kirby's Dream Land para Game Boy.

• Las señas de identidad de este primer cartucho quedaron ya claras: plataformas, mucha simpatía y grandes cantidades de diversión. También sirvió para conocer a su archi-enemigo: el Doctor Dedede.

 Recientemente han aparecido dos nuevos juegos con Kirby como protagonista.
 Kirby's Pinball Land y Kirby's Adventure. El primero para Game Boy y el segundo para N.E.S.